

THE BEST ANIME & MANGA MAGAZINE IN INDONESIA

ANIMONSTER



ANIME & MANGA



バムブーブレード

BAMBOO BLADE

SPECIAL ON STAGE

Ookiku Furikabutte

WHAT'S UP

ARIA The Origination

SPECIAL FEATURE

Tomica Hero Rescue Force

MANGA TALK

Princess' Dog

MONSTER'S CHOICE

Getsumen to Heiki Mina

INTRO

Kimeru

UP2DATE

TeniPuri & TeniMyu

MAY
2008
VOLUME

110

PRICE Rp. 28.000 L. JAWA Rp. 29.000

SATU LAGI MAHAKARYA DARI TONY WONG

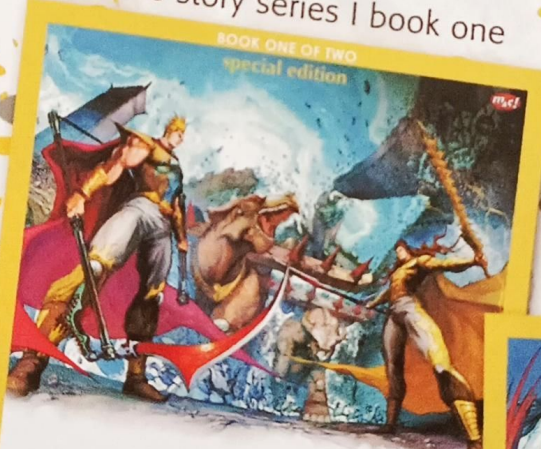


DUEL TERDASYAT



DI TENGAH PEREBUTAN KEKUASAAN ANTARA
KERAJAAN UTARA DAN SELATAN,
DUA MUSUH BEBUYUTAN BERTEMU.
ANTARA XIAN TIAN XIEH TIE YANG MEMBELA
KERAJAAN UTARA, DAN WUYUNG
YANG MEMBELA KERAJAAN SELATAN
SEKALIGUS MENUNTUT KEMATIAN
SANG AYAH KEPADA XIAN TIAN XIEH TIE.
SIAPAKAH YANG TERKUAT?

fore story series I book one



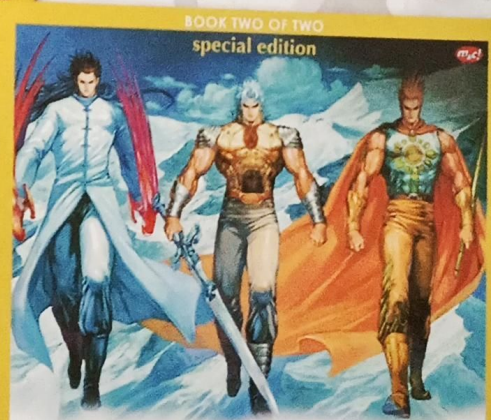
fore story series I

Pedang Maha Dewa

422 masehi, kekuasaan kaisar Tanah Sentral di ambang keruntuhan. Kekuatan utara dari perbatasan senantiasa memperebutkan berbagai daerah di dataran Tanah Sentral dari tangan Kaisar, hingga melahirkan kekacauan besar yang tercatat dalam sejarah Cina Kuno.

TONY WONG

fore story series I book two



fore story series I

Pedang Maha Dewa

422 masehi, kekuasaan kaisar Tanah Sentral di ambang keruntuhan. Kekuatan utara dari perbatasan senantiasa memperebutkan berbagai daerah di dataran Tanah Sentral dari tangan Kaisar, hingga melahirkan kekacauan besar yang tercatat dalam sejarah Cina Kuno.

TONY WONG

DAPATKAN LANJUTANNYA!
FORE STORY SERIES II (3 EDISI/TAMAT)

@Rp. 60.000,-



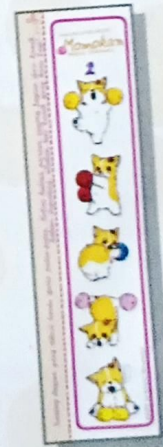
Momokan

Satoko yang takut sama anjing, kini harus tinggal bersama anjing. Ken yang tidak tahu kalau Satoko takut anjing, memberi dia seekor anjing. Satoko pun kini harus berjuang untuk menyukai dan menyayangi anjing tersebut, terutama di saat Ken kerja di luar kota.

Dapatkan Bonus-Bonus Lucu



Bonus Momokan No.1



Bonus Momokan No.2



Bonus Momokan No.3

@Rp. 13.000,-

Dapat diperoleh di Toko Buku, Agen Koran/Majalah terdekat, atau hubungi Unit Layanan Jual Sirkulasi Majalah, Gd. Gramedia Majalah Lt. 2, Jl Panjang No. 8A Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530, Telp. (021) 5306263 (hunting), Fax. (021) 5306144, Email : ulj@gramedia-majalah.com

GOODDAY MONSTERS!

Apakah Monsters suka berolahraga? Atau mungkin cuma suka menonton pertandingan olahraga di TV dan bermain *game* bergenre *sport*? Nah, edisi kali ini Animonster akan mengangkat tema mengenai olahraga, karena sebentar lagi kita akan menyambut 2 *event* olahraga akbar, yakni Pekan Olahraga Nasional [PON] XVII dan Olimpiade XXIX. Dalam kompetisi olahraga tersebut, para atlet yang berpartisipasi tentu punya motivasi untuk memenangkan pertandingan, entah itu motivasi untuk memperoleh popularitas, hadiah, atau ingin tampil menjadi yang terbaik. Tapi di luar itu, mereka juga mengemban misi membela daerah atau negara mereka sendiri. Seperti apa kira-kira suka dan duka para atlet? Simak cerminannya lewat berbagai ulasan dalam edisi ini, mulai dari olahraga tenis dalam anime/manga *Tenipuri* dan *Miagete Goran*, *kendo* dalam *Bamboo Blade*, *baseball* dalam manga *Jojo's Bizarre Adventure*, permainan hoki dalam *My Heavenly Hockey Club*, serta cabang olahraga renang dalam *movie Rough*. Mari kita dukung tim Indonesia di pertandingan Olimpiade mendatang! Atau apakah Monsters malah tertantang untuk menjadi seorang atlet demi mengharumkan nama Indonesia di masa mendatang? Mengapa tidak?

Lily

Talent wins games, but teamwork and intelligence wins championships ~ Michael Jordan

VISIT OUR WEBSITE

[Http://www.animonsteronline.net](http://www.animonsteronline.net)
[Http://www.megindo.net](http://www.megindo.net)



ANIME / MANGA GENRES

ACT = Action	LC = Love Comedy	Fiction
ADV = Adventure	MC = Mecha	SHJ = Shoujo
ANI = Animal	BIO = Biography	SHN = Shounen
CMD = Comedy	MYS = Mystery	SN = Supernatural
DR = Drama	RMC = Romance	SP = Sport
FN = Fantasy	SCH = School	THR = Thriller
HIS = Historical	SF = Science	TOKU = Tokusatsu
HOR = Horror		



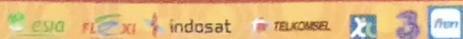
PEMIMPIN PERUSAHAAN: Wendy Chandra **PRESIDEN KOMISARIS:** Henry Purnomo **DIREKTUR PRODUK:** Jonathan Lesmana **DIREKTUR KEUANGAN:** Abu Supardi
ALAMAT REDAKSI: Jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bandung 40116 Tel: 022-4216657 Fax: 022-4261360 **ALAMAT MARKETING & DISTRIBUSI:** Menara Eksekutif, Lt. 15 Suite 1506, Jl. MH. Thamrin Kav. 9, Jakarta 10350 Telp. 021-39830998, 39830999, 70906877; **Faks.** 021-39830996
REKENING BANK: an. PT. Megindo Tunggal Sejahtera, ac. 016.005.1400, BCA Cabang Pasirkaliki Bandung
KRITIK & SARAN: animonster@megindo.net **LANGGANAN:** pemesanan@megindo.net

MEGINDO-crew

EDITORIAL PEMIMPIN REDAKSI: Lily **REDAKTUR PELAKSANA:** Aditya Rai
REDAKTUR: Asun **KONTRIBUTOR:** Ryu "Dhieta" Nagareboshi, Eve, Kireishiki Fuudou, NOIR, CIEL, Samii Eto'o, Cynthia, Aoi Minami, Slasher Bird, Pikun, Kyu-sama **KORESPONDEN:** Hadi Permana [Jepang] **DESAIN KOORDINATOR ARTISTIK:** Ipunk **KEPALA DESAIN:** Agung Jenggot **DESAINER:** Frisk, Dede, Xtina, Semeuling, Diki, Eko M, Fredy **ARTISTIK COVER:** Jenggot_Gendheng **ILUSTRATOR:** Li Julian, Ari Somad, Bayou, Galang **WEB MASTER:** Denish **PRODUKSI KOORDINATOR PRODUKSI:** Van Kunkels **MARKETING & PROMOSI MANAJER MARKETING & PROMOSI:** Dhani Suhendra **SUPERVISOR MARKETING & KOMUNIKASI:** Frans **ASISTEN MANAJER IKLAN:** Ira Novita **IKLAN:** Kenny, Aida **PROMOSI:** Frans **LAYANAN MARKETING:** Irmira Sari **LANGGANAN MAJALAH:** Ratih **DISTRIBUSI MANAJER DISTRIBUSI:** M. Izzan **KEUANGAN MANAJER KEUANGAN:** Demetrius Na70

IGUANASMS

www.iguanasms.com



• Kritik & saran: email ke cust_service@iguanatechnology.com

• Customer Service: 021-5680605

Untuk Lihat Koleksi Lengkap IGUANASMS, Browsing lewat HP kamu ke wap.iguanasms.com atau www.iguanasms.com

! Pastikan GPRS handphone telah aktif

*Harga bim termasuk PPN

BUY 1 GET 3

DOWNLOAD
1 CONTENT IGUANASMS APA AJA,
KAMU BISA MENDAPATKAN
2 CONTENT GRATIS*

YANG BISA KAMU PILIH SESUKA HATIMU.
BURUUUUAANNN DOWNLOAD!!

PROGRAM SERU
DARI IGUANASMS

MANGA TOKYO POP!

Rp. 5.000



Cara Download **Colorgraphic**

Ketik: **COLG(spasi)KODE** Kirim SMS ke: **7337**

Contoh: COLG 0597308764

Voicetone

Rp. 5.000

- 059727513 Moshi moshi genki nani shiteruno
059727512 Mou hayaku Boketto shitenaida
059727543 Neh mada okottento Gomentte itteruyan
059727542 Koitsuwa kitto hanin karanu azukainai
059727540 Ojyousan ha oyabun kara azukatta
059727538 Ah nanka haraheneh Sushi
059727536 Moshi moshi ano dareka irasshaimasenka
059727535 Are denwada dareka denwa
059727534 Ah denwada toranaino hayaku totte agele
059727533 Denwa yade Darekara
059727530 Shibaraku omachi kudasai
059727528 Nanishiteruno Hayaku dete Ohanashi shitaiyo
059727526 Hayaku chu shite mada
059727524 Ganbatte itsuka kitto iikoto
059727560 Shibaraku omatikudasai
059727559 Hey irasshai kyouwa
059727558 oi hayaku guzuguzu shitenaida
059727555 Moshi moshi ima nani shiteruno
059727554 Nah nah denwa nattennde
059727553 Denwa natteruyo Denaino moshi moshi

gamescorner

Rp. 15.000

Contoh cara download GAMECORNER:

ketik P.J<spasi>05973495

Kirim SMS ke 7337



Contoh cara download :
ketik P.J<spasi>05973495 Kirim SMS ke 7337
Rp. 15.000,-

glu GOODNESS

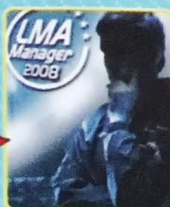
Untuk lihat koleksi lengkap IGUANASMS browsing lewat HP kamu ke wap.iguanasms.com atau www.iguanasms.com

Dapatkan game-game seru lainnya dengan cara:
Ketik: **REG(spasi)IGAME** SMS ke 7337

Untuk berhenti berlangganan Rp 15.000/minggu
ketik: **UNREG(spasi)IGAME** SMS ke 7337

Cara Download

Ketik: P.J<spasi>KODE SMS ke 7337 Contoh: P.J 05973625



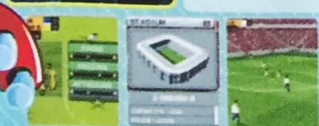
05973624

Jadilah manager team impian mu dari game football manager super populer!!



05973625

Game shooter paling seru di HP kini ada yang kedua dan lebih seru lagi.



05973638

Arungi kehidupan dalam keberuntungan dan pilihan lewat game!!!



05973627

Loncati, lewat di terobos, apa saja bisa dilewati dalam kebut-kebutan ATV....



MangaTokyoPop

Cara Download MANGATONE:

Ketik: **TTONE(spasi)KODE** Kirim SMS ke: 7337

Contoh: TTONE 059727555

CONTENTS

ANIMONSTER 110 . MAY 2008



100

Special Feature
Tomica Hero Rescue Force



Sneak Peek

J-Fest

- 68 Culture Express: Judo
- 70 Check Point: Kamakura
- 74 Myths: Raksasa dari Rashomon
- 76 Menu: Okonomiyaki
- 78 Fitting Room: Harajuku Style

B-Side

- 104 Library: Mobile Suit Gundam Climax U.C
- 108 Idol: Yuka Hirata
- 110 B-Style: White Shirt & Eye glasses

Common Features

- 32 Snapshots
- 66 Sing With Me
- 115 Learn 2 Talk Japanese
- 123 Monster Quiz

Special Manga

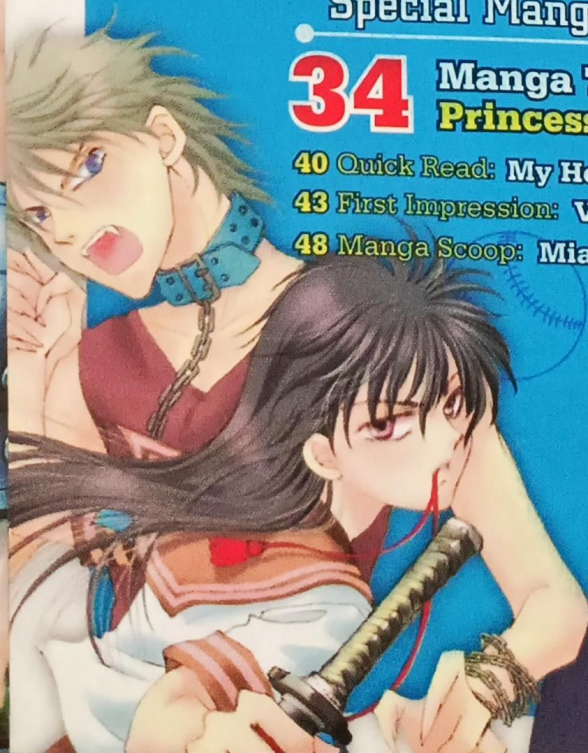
34 **Manga Talk**
Princess' Dog

- 40 Quick Read: My Heavenly Hockey Club
- 43 First Impression: Vampire Knight
- 48 Manga Scoop: Miagete Goran

Main Features

60 **Special On Stage:**
Ookiku Furikabutte

- 14 On Stage: Bamboo Blade
- 24 Up2Date: Tennis no Oujisama
- 54 Monster Choice: Getsumen to Heiki Mina
- 86 J-movie: Rough
- 90 Intro: Kimeru



WCG

Sponsored by:

SAMSUNG

GameStation

WORLD CYBER GAMES

2008

**COMPETE IN
THESE GREAT
GAMES!**

- ✓ Dota
- ✓ Counter Strike 1.6
- ✓ Battlefield 2
- ✓ FIFA 2008
- ✓ Need For Speed: Pro Street
- ✓ Virtua Fighter 5 (XBox 360)
- ✓ HALO 3 (XBox 360)
- ✓ Audition Ayodance
- ✓ Guitar Hero 3 (Xbox 360)
- ✓ Mobile Games
- ✓ Call Of Duty 4

FOR INFORMATION & REGISTRATION



ALBERT 081389801212
MARTHA 081321700098

CALL only, SMS tidak akan di layani!

Media Partner:

KIDDO

VAGAMERS

INDONESIAN GAMER

CINEMAGS

game.tv

BISKOM
Mitra Komunitas Telekomika

ANIMONSTER

PCMagZ

GADGET

On Schedule

Surabaya 03 - 06 April 2008
Station One, (CP) Lui- 0811336181

Bandung 09 - 13 April 2008
Computer Square Be-Mall, (CP) Beben 08522222912
(register at Digi 3)

Yogyakarta 24 - 27 April 2008
Roemah Mirota, (CP) Erick 08122943311

Semarang 17 - 20 April 2008
Udinus, (CP) Ayipz 08170555015 (register at pegasus)

Batam 24 - 27 April 2008
Vnet Games Room, (CP) Henkelo 081364794727

Manado 24 - 27 April 2008
Pixel It Center, CP Rico 0811437875

Jakarta
NET * EZY INTERNET AND GAMES
Taman Palem 17 - 20 April 2008 (CS)
Cempaka Putih 24 - 27 April 2008 (DotA)
(CP) 021- 6336880

GRAND FINAL
JHCC Hall B : 07- 11 Mei 2008

untuk informasi dan jadwal lengkap kunjungi www.angelsfrag.com

Supported by:

Audition
AYODANCE
www.ayodance.com
#1 FIRST TO PLAYING HOT DANCE BATTLE GAME



COMPUTER
SQUARE
BE MALL - BANDUNG

NET * EZY
INTERNET AND GAMES

manti



OTAKU TALK

Moshi-moshi Mons, a kabar? Moga baek-baek aja ya.

Watashi wa Ade desu, ni email aq yang kesekian kalinya. Tolong dikabulin ya request n pertanyaan-qu yang rada-rada sulit ini.

1. Buat aq, selama ini gak ada ulasan yang lebih bagus dari Animonster vol. 100, tapi begitu aq baca vol. 109 ini, wooww... aq sampe decak-decak kagum gitu, bukan hanya dari ulasannya aja tapi juga dari segi artwork-nya makin keren abis + bonusnya juga, sugoi ne.. Thanx ulasan lengkap *Naruto*-nya [jangan bosan-bosan terus bahas *manga* terbarunya ya]. Ulasan 4 judul *manga* + drama *taiga* *Yoshitsune*-nya juga ok, ditungguin kelanjutannya, key.. Pokoke, untuk vol kali ini aq acungin 4 jempol deh.
2. Thanx juga untuk Animonster Photobook-nya. Cuma rada-rada kurang sreg gitu, soalnya banyak gambar-gambar yang udah lama seh, seperti gambarnya Gackt, KAT-TUN, Ayu-chan. Tapi, dari segi kualitas kertas n gambar, artwork n desain-nya aq gak komplain. Untuk Photobook kali ini aq acungin 2 jempol dulu deh.
3. Ow ya, mo request *manga*-nya *The Prince of Tennis* yang terbaru [kan udah lama gak dibahas] sama *Vampire Knight* [katanya mo dibikin *dorama*-nya ya?]
4. Untuk B-Style, aq mo Ikuta Toma n Shirota Yu yang diulas, boleh kan Mons?
5. Truz, ulasin juga drama *taiga*-nya *Gakuto* yang *Fuuirinkazan* [denger-denger rating di sana anjlok ya?, tapi gak pa pa kan dulu dibahas juga?]
6. Bahas juga single Laruku "Drink It Down" yang OST, *Devil May Cry* sama rocker cewek Anna Tsuchiya, key..
7. Truz bahas *dorama* terbaru dari Shun Oguri yang judulnya *Bomb Bee Meen* n Yu Shirota yang judulnya *The Negotiator* ya.
8. Untuk Animonster Posterbook, aq request: *The Prince of Tennis*, *Vampire Knights*, *Naruto Shippuden* n *Basara*.

Btw, kayaknya opini-pertanyaan-request aq ampe di sini aaj dulu. Ntar kalo kebanyakan, para kru pada stres lagi untuk ngabulinnya, *arigato ne* ^_^;;

Ade Maldini, ade_hyde8268@yahoo.com

Redaksi:

1. Yokatta, redaksi seneng deh kalo kamu suka dengan apa yang kita sajikan. Walau ngga ada bonus, mudah-mudahan edisi kali ini bisa bikin kamu acungin 5 jempol "gubrak"
2. Sangat sulit untuk mendapatkan gambar yg artistik sekaligus harus baru semua. Akhirnya kami lebih mengutamakan kualitas gambarnya. Moga-moga untuk photobook berikutnya bisa dapet jempol lebih banyak ya ^_^
3. Simalabim... request kamu langsung dipenuhi kali ini. Buat *Vampire Knight* sementara kita kasih *teaser*-nya dulu ya.
4. Boleh dong, tapi kalau udah ada bahannya ya...
5. Yang ini memang lagi disiapin, harap bersabar.
6. Laruku kan udah sering diulas, giliran dulu sama artis yang laen ya. Anna Tsuchiya-nya udah masuk daftar *waiting list*.
7. Nah yang ini juga harus nunggu antrian dan persiapan bahan.

Konnichiwa, Monz. Atashi Yu Yun. Watashi mo tanya, request dan sedikit komentar nih.

1. Kok harganya naik sih. Tapi gak pa pa. Yang penting bisa ditingkatkan kualitasnya. Yu Yun suka dengan ulasan Animonster, terutama karena bahasanya enak dibaca dan mudah dimengerti... dan yang paling baik ada pemaknaan tentang anime yang dibahas. Misalnya yang di edisi 109 ini tentang persahabatan, tentang kegagalan, dll. Tolong dipertahankan ya yang ini. Soalnya temen-temenku sering bilang Yu Yun kekanak-kanakan [Yu Yun udah semester II kuliah, lho] karena bacanya majalah kartun. Tapi sekarang Yu Yun bisa bangga karena Animonster bukan sekedar majalah kartun aja.
2. Gimana caranya dapetin buku *diary*-nya Aya Kito yang jadi film *1 Litre of tears*. Kalo bisa yang udah diterjemahin.
3. Monz, kok akhir-akhir ini [edisi-edisi yang baru-baru ini] banyak bahas tentang *Boukenger* dan *Gekiranger*. Emang nggak ada *tokusatsu* yang baru apa?
4. Monz, tolong bahas *manga* *Legenda Naga* dong. Khan tu moga udah lama dan nggak tamat-tamat tapi keliatannya belum pernah dibahas deh.
5. Katanya dulu *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* mo dibuat sekuelnya. Jadi nggak sih?
6. Makasih udah bahas *L Change The World*. Sekarang tinggal cari filmnya. Ada yang mo pinjami ato ada yang jual.
7. Monz, khan di edisi 109 bahas album baru Ayumi dan BoA. Tapi kok yang dijadikan kuis cuman Ayumi doang sih. Nggak

adil. [sebenarnya kalo kuisnya BoA Yu Yun mo ngirim, soalnya yang Ayumi dah punya].

8. Ih!! udah nomor delapan, banyak amat. Oke-oke ini yang terakhir. Anime, *manga* ato *dorama* Jepang kan banyak yang mengambil tema tentang olahraga. Sekali-sekali bahas tentang perkembangan olahraga di Jepang dong. Ato bahas yang sering muncul di *manga* ato anime, seperti kejuaraan olahraga SMU, ato bahas tentang *Koshien*, ato yang lainnya.

Udah dulu ya. Maaf kebanyakan. Tolong ditanggapi dan dimuat ya. *Domo arigato*.

Yunarvian D Putranto, fr_yuyun@yahoo.co.id

Redaksi:

1. Ya, redaksi juga prihatin karena masih banyak orang yang menganggap komik atau film kartun sebagai konsumsi anak-anak, tanpa tahu kenyataan yang sebenarnya. Ibaratnya orang yang menilai buku dan sampul luarnya. Ngga usah minder dibiling kekanak-kanakan, toh redaksi Animonster sendiri juga penggemar anime/manga padahal ehm...usia rata-rata ngga bisa dibiling remaja lagi hehehe... *ditimpuk para redaksi Animonster*
2. Kamu bisa membeli di online shop, kalau yang versi terjemahan Indonesia rasanya tidak ada.
3. Wah wah, itu cuma perasaan kamu deh... Ulasan lainnya kan banyak, mulai dari *KR Kiva*, *Go Onger*, *Ultraman*, *Cutie Honey*, *Fuuma no Kojirou*, dll.
4. Ngantri panjang dulu ya.
5. Gosip terakhir memang menyebutkan bakal dibuat sekuelnya, tapi sampai sekarang tidak ada lagi kelanjutan beritanya.
6. Kamu harus sabar menunggu selidaknya 6 bulan ke depan baru dirilis DVD *original*-nya.
7. Wah kok diprotes, kalo gitu biar adil dua-duanya ngga usah ada *quiz*-nya ya hehe... Memang itu yang redaksi dapat dari sponsor. Doain aja mudah-mudahan sponsornya membaca request kamu ya.
8. Beres, silakan nikmati semua sajian olahraga di edisi ini.

Moshi-moshi Animonster! Watashi wa Vania desu. Animonz yang imut, langsung aja yah...

1. Bahasan *L Change The World* keren abis! Walau nggak sebanyak yang gue harapkan tapi udah cukup ngebuat gue ngiler banget, pengen nonton!
2. Eh, beneran tuh L ngomong 4 bahasa? Keren bangeett...
3. Bonus sticker n posternya keren abis, apalagi ada *Code Geass*-nya.
4. Animonz udah pernah bahas *Slam Dunk* sama *The Law of Ueki* belum? Kalo belum, mau doong.
5. Ah, satu lagi bahas *manga* *Alive* dong. *Manga Alive* itu tamat di nomor berapa sih?
6. Tampilin seiyuu Yamaguchi Kappai di rubrik See The Voice
7. Mau nanya nih, foto-foto *L Change The World* diambil dari web mana ya?

Ya udah, sekian aja... Oh iya, aq juga ngedukung Animonster yang nggak mau ngebahas *yuri/yaoi* lagi. Juga salam buat Kero Joe senpai and kang Bayou! *Arigato*! Semoga Animonster jadi majalah anime & manga nomor satu *ganbattel*!

Vania Lawliet, Kira.Ilolipop@gmail.com

Redaksi:

1. Yang ngiler bukan cuma kamu aja kok, redaksi juga ikutan ngiler, tapi ngiler karena belum makan ^_^
2. Ya, itu berdasarkan data karakternya.
3. *Slam Dunk* udah dibahas di Anim #12, *The Law of Ueki* di Anim #85.
4. *Alive* pernah dibahas di Anim #105 dan hingga kini telah mencapai 14 volume.
5. Boleh, masuk *list* dulu.
7. Mungkin kamu bisa cek di official website-nya.

Kya.....MY NeyMonz [hoNey aniMonz]

Buset daaah!!! Harga Neymonz naek neeh. Et...daaah jebol saku ane nee Monz. Eh btw, hajimemashite watashi wa Kyouku, Palembang kara desu. Gara-gara shock, sampai lupa nee ane mengenalkan diri. Salam kenal ya NeyMonz! Ane penggemar berat NeyMonz nee, ya meskipun baru tahun kemarin. Tapi beneran NeyMonz *kuereen abiee*.... 'gak bisa diungkapin dengan kata-kata daaah! Pertama kali ane baca, langsung daaah ane *fallin' love* [aishitteru daaah....]. Sampai-sampai sekarang ane mati-matian promo-in ke temen-temen ane. Apalagi edisi kemaren, gila ajib.....! Waktu ngeliat covernya *Naruto*, hati ane langsung *Maknyespleng!!!* Tapi Monz, da unek-unek dan beberapa masalah neeh:

1. Monz, kenapa di sini [Palembang], susah banget seech mendapatkan *dear* NeyMonz? Kalapun ada, itu hanya di beberapa tempat tertentu. Di Gramedia aja yang jual NeyMonz

cuma da di satu lokasi aja.

2. Tanggal terbit NeyMonz tuh kapan seech sebenarnya? Habisnya, ane selalu dapat NeyMonz telat or dah kehabisan. Atau malah sebaliknya, setiap tanggal 20-an NeyMonz belum terbit.
3. Thanx'z berat nee buat NeyMonz udah ngebahas *Naruto Shippuden* di edisi kemarin. Sumpah...kueren coy!!!
4. Monz, *Wild Life* ntu diterbitin dalam bentuk *manga* gak seech! Kayak *Midori no Hibi* tuh. Kan gak di majalah bulanan lagi. Ane suka banget tuh ama *Wild Life*, please yach Monz?!
5. *At last but not least*, saran buat Neymonz nee. Monz, gak papa daaah harganya naek, tapi Monz tetep pertahankan gimana tetep keren dan jangan mengalami kekurangan gizi lagi doong! Kasihan nee buat para fans-mu. Ane jadi sedih nee, ngeliat Neymonz, semakin hari semakin ceking, tipis lagi! Huuaah...huuaah....

Ya udin, segitu ja ya Monz. *Domo arigato* karena udah mau nampung unek-unek ane yang seijub nee. Ntar malah pusing NeyMonz dikasih unek-unek kebanyakan. Monz, salam ja ya...buat Bayou. yach...meskipun ane kagak tau pegimana wujud ntu orang. Bayou benar-benar hebat membuat semua fans NeyMonz penasaran. Ah....ane jadi pengen ngintip ntu orang gee kerja *ditimpuk sandal ma Bayou*

With love,

Nara Kyouku, krizna_wussh@yahoo.co.id

Redaksi:

1. Nanti kita coba cek ke bagian distribusi kita ya. Makasih buat infonya.
 2. Tanggal terbit Animonster setiap tanggal 14, namun untuk pendistribusian ke daerah-daerah beda beberapa hari. Kadang Animonster juga terlambat terbit atau distribusi karena adanya hari libur, harap dimaklumi.
 3. *Doutashimashite*...
 4. *Wild Life* udah diterbitin dalam bentuk *tankoubon* kok, sampai sekarang masih berlanjut di jilid 25.
 5. Rasanya kebalik deh, Animonz sekarang kan makin gemuk 132 halaman, Kathleen juga makin bundar dan ngga muat di kandangnya lagi hehe... Yang pasti Animonster bakal mengimbangi kenaikan harga ini dengan *contents* yang lebih baik.
- Soal Bayou, dia lagi menjalani diet, dan katanya kalo sudah ramping mau penampakan difoto. Tunggu aja gimana penampakannya ya. *menghindar dari lemparan sandal Bayou*

Ohayou Animonz beserta crew2-nya yang kawaii dan kakkoi-
^o^

Setelah sempat meninggalkan dunia anime dan manga, saya tertarik kembali membeli Animonz dimulai dari edisi 106 [sebelumnya sempat vakum]. Jatuh cinta lagi. Yah begitulah. Karena Animonz sala kembali menjadi seorang Otaku. Ya-ha-
Btw, this is my 1st mail. I really hope Animonz will reply my questions. Here we go--

1. Edisi 109 dengan cover *Shippuden* keren bangee-banged [kalo ada kata lebih dari bangee dipake deh! Bonusnya juga sangat memuaskan. *Keep it up* Monz!
2. Tapi di edisi kemarin go gag ada bonusnya TT Mudah-mudahan di tiap edisi berikutnya disertai bonus ya Monz.
3. 4 thumbs up untuk Photobook-nya! ^o^ Rela deh bayar mahal! LOL.
4. Untuk Posterbook-nya nanti, request *Eyeshield 21*, *Fairy Tail* dan *DGray Man* juga ya!
5. Monz udah pernah ngulas lengkap *Eyeshield 21*, *DGray Man* dan *Mr. Fullswing*? Kalo belum diulas dunz! Kalo udah, di edisi berapa?
6. *Fairy Tail* karya baru dari mangaka RAVE, Hiro Mashima dibahas lengkap ya! Dijamin gag rugi!
7. Animonz jarang ngadain event di luar pulau Jawa ya. Kapan-kapan main ke Manado dumz. Anak-anak di sini juga gag kalah seru loh!
8. Bahas semua *manga* yang ada di *Weekly Monthly Jump* dumz. Hehe... Soalnya keren-keren semuanya. Sekian dulu email dari sala ini. Mudah-mudahan dibalas dengan jawaban-jawaban yang Animonz beud! Oia, semua crew Animonz dapet salam dari KAI, HIRO, dan KURO! [Mereka *chara* *manga* saia. Haha] Afterall, Animonz emang majalah anime & manga terkeren di Indonesia. *Domo arigato*~ itterashai~

I_ryuuna@yahoo.co.jp

Redaksi:

1. Youkoso, selamat bergabung kembali bersama Kathleen
2. Kita belum bisa ngasih bonus tiap edisi, karena kita ingin harga Animonz ngga banyak berubah.
3. Makasih buat support-nya!

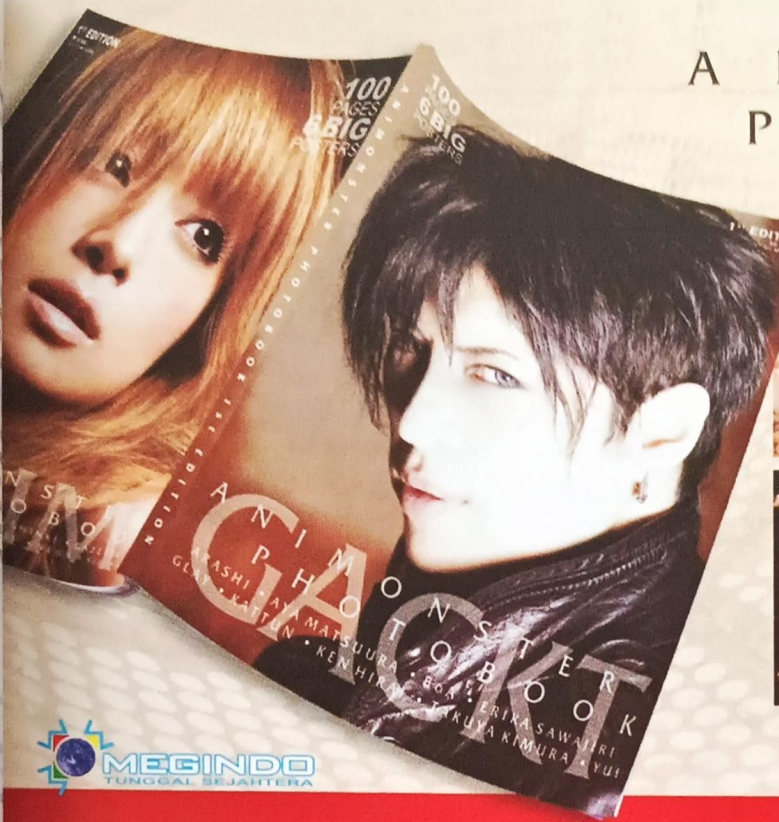
TELAH TERBIT!

ANIMONSTER PHOTOBOOK

1ST EDITION

RP. 38.000,-

**100
PAGES
6 BIG
POSTERS**



JANGAN SAMPAI KEHABISAN!

AYA UETO • AYUMI HAMASAKI • DONGBANG SHINKI • GAZETTE
KUMIKODA • L'ARC~EN~CIEL • NEWS • SID • WAT
ARASHI • AYA MATSUURA • BoA • ERIKA SAWAJIRI • GACKT
GLAY • KAT-TUN • KEN HIRAI • TAKUYA KIMURA • YUI

TELAH TERBIT!!

Love Hina volume 3

NIH...BUAT YANG
MANIA KOMIK JEPANG...
LOVE HINA TERSEDIA
VOLUME 1, 2 DAN 3
EDISI BAHASA INDONESIA
DENGAN FORMAT
SESUAI ASLINYA!!!



HOTLINE / PEMESANAN: 021-39830998, 022-4216657

Dapatkan Segera di Toko-Toko Buku Terdekat di Kota Anda

REDAKSI: Jl. Ranggamalela No. 3, Dago, Bandung 40171 Telp. 022-4216657; Faks. 022-4261360

MARKETING & DISTRIBUSI: Surya Building, Lt. 15 Suite 1506, Jl. MH. Thamrin Kav. 9, Jakarta 10350 Telp. 021-39830998, 39830999, 70906877; Faks. 021-39830996





OTAKU TALK

5. *Eyeshield 21* dan *Mr. Fullswing* pernah dilas di Anim #93, *D.Gray-man* di Anim #100.
 6. Ngirintiku ya.
 7. Seperti yang udah sering dijelaskan, dari dulu redaksi sebenarnya tertarik mengadakan event di luar kota bahkan luar pulau Jawa, tapi kendalanya ada pada sponsor. Kalau memang ada sponsor yang mau mendukung, redaksi dengan senang hati menggelar event di luar pulau.
 8. Beres, tapi satu persatu ya...
- Salam kembali buat mereka dari semua kru Animonster tapi versi doujin ^_^

Konnichiwa Monz...Hitomiko Yuki dari Manado...!!! Hitomi udah baca kamu dari vol 45 [yang intronya Hitomi juga...]
Btw, makasih yach Monz, udah jadi media JeJepangan yang udah ngasih tau banyak banget info tentang negeri Sakura yang keren itu!!! Dulu Hitomi termasuk orang yang eksklusif di Manado lho... soalnya di sini yang suka Jepang masih dikit... tapi seiring dengan berjalannya waktu sekarang udah lumayan banyak JAPANESE LOVERS-nya. [Hitomi juga termasuk salah satu yang menyebarkan virus NIHON ini lho...] Oh yach... ini mail-nya yang kedua [setelah sebelumnya gak dimuat]
Langsung aja yach...

1. Monzzzz... tanyuuu yach... tabunganku gak sia-sia, soalnya Anim Photobook-nya nyampe juga di sini... Tapi koq, agak mengecewakan gitu yach? Soalnya selain Lark, The Gazette ama Glay-nya kayaknya yang lain kurang memanjakan mata gitu!!!??? Soalnya nich, ada beberapa photo yang saya rasa kurang artistik gitu... moga aja untuk 2nd edition-nya, pemilihan gambarnya lebih ditingkatin, ok?
2. Masih berhubungan dengan no. 1, aq mau usul nich. Gimana kalo Photobook-nya dibikin pake tema? Misalnya untuk 2nd nampilin band-band, 3rd untuk J-star, dst...
3. Kalo gak bisa, diriku cuma berharap untuk 2nd edition-nya HARUS n WAJIB memuat ALICE NINE, AN CAFÉ n X JAPAN.....!!!!
4. Untuk event Anim Sound Aishiteru-nya, makasih yach... Meski diriku ini yang berada jauh dari sana hanya bisa gigit jari ngeliat review-nya.
5. Hitomi request anime: *Vampire Knight*, *Rosario+Vampire*, dan *Majin Tantei Nogami Neuro*.
6. Bahas Toma Ikuta sekalian ama drama *Honey and Clover*-nya yach... [onegal]
7. Makasih buat *NARUTO SHIPPUDEN*-nya... Nanti di Posterbook wajib ada AKATSUKI-nya yach...
8. *Arigato* [lagi...hehe ^_^] udah memperkenalkan An Café-nya!!! Rajin-rajin bahas band J-Rocks yach!!!

Oh ya... special thanks to K'Slasher Bird. You make my life, LIFE!!! Kayaknya, aku SENENG BANGET dengan SEMUA artikel yang dia tulis. Coz yang di tulis itu, pasti kesukaanku [umumnya jadi suka, sejak baca artikelnya...hehe] Soalnya, aku emang J-LOVERS yang berat ke musik [terutama ROCK, yang notabene isinya bishounen semua ^^] n style!!! Pokoknya makasih banget buat kerja kerasnya selama ini [gak sia-sia koq]. Pokonya sukses selalu 4 K'Slasher Bird [duh...yang sok akrab ^o^v] n aku mohon...jangan berenti nulis wat Animonz...Coz, Hitomi adalah orang yang akan teramat sangat sedih kalo hal itu terjadi. So, *plizzz don't make me sad T.T*. Di Anim 109 nama K'Slasher gak ada di daftar kontributor...knapa? K'Slasher gak berenti nulis buat Anim kan? [grrrr...diriku jadi menggigit kedinginan...mau mati rasanya...]

Ya udah segitu aja dulu mail diriku...Oh yach, sebulan lagi aq udah mau ujian nasional...Makasih yach Monz coz udah ngasih aq semangat setiap baca kamu. Doan yach mudah-mudahan aq bisa LULUS dengan nilai yang memuaskan...Kam malu juga, yang ngakunya JAPANESE-LOVERS tapi ternyata oon hehehe. Buat sesama readers add FS-q di alamat ini yach... ANIMONSTER ALWAYS ICHIBAN.....!!!! GOD BLESS US
Mizz Japanesque, mizz_japanesque@yahoo.com

Redaksi:

- Halo Hitomi dan salam juga buat semua J-lovers di Manado! Langsung aja jawab pertanyaan kamu:
1. Masa? Ntar kita coba tingkatkan lagi deh...
 2. Untuk awal-awalnya kita akan tetap isi secara variatif. Biar bisa menuhin keinginan semua lapisan penggemar J-star.
 3. Akan kita usahakan ya.
 4. Doan aja ke depannya Animonz bisa menggelar event di kota kamu dan juga luar pulau Jawa ya.
 5. Nikmat dulu teaser *Vampire Knight*-nya di edisi ini. Update

dan bahasan lengkapnya bakal dilas dalam waktu dekat.

6. Ok, tapi masuk daftar list dulu.
8. Tenang aja, semua artis pasti dapat giliran.

Salam kamu udah disampaikan pada Slasher Bird. Dia terharu sama komentar kamu loh. Slasher Bird ngga berenti nulis kok, masih tetap eksis di Animonster walau ngga muncul di setiap edisi.

Garbatte ne buat ujan-nya, buat pembaca lainnya yang juga bakal ikut ujian, redaksi doan semua lulus dengan nilai yang memuaskan. Buktikan kalau anime/manga-lovers, J-lovers juga bisa punya prestasi cemerlang.

Halo...??? Selamat siang, selamat malam, selamat sore semuanya? Gw harap seh crew Animonster baik-baik selalu bakal ikut ujian, redaksi doan semua lulus dalam majalah yang bagus ini [he...he...he]. Sok atuh kita mengobrol bersama dalam surat cinta ini [he...he...he] mari...

1. Monz, gw mo angkat 4 jempol [jempol kaki sama tangan gw] buat edisi 109-nya. Uihhh mantabz baged pembahasan Naruto-nya apalagi posternya [segede gajah]. Pembahasan Naruto-nya lebih lengkap dibandingin sama majalah anime lainnya.
2. Monz, saya teh mau nanya sama kamu. Kok rubrik cosplay sama galeri Fans Art-nya kaga ada [di edisi 109]? Kenapa?
3. Kasih tau dunk, tren fashion sama style rambut Jepang sekarang?
4. Trus, salam ya buat Mr. Bayou sama Kak Lily, ntar kalau mereka utah aku kasih agar-agar, mau gak?? "ditimpuk sama orang gila"
5. Bahas *Itazura na kiss* anime sama drama-nya yach!
6. Monz, mo naek harga ya? Yaaa...aku sedih deh... Tapi gak apa-apa deng, demi Animonster aku rela miskin.
7. Tema komedi donggg...!! Biar aku tertawa [ha...ha...ha]. Wah...sepertinya obrolan kita ditunda dulu ya. Sekian dulu e-mail cintaku padamu... Bye bye honey...mmmuah...

Ramadhini Asterina Pertiwi [Dhini],
ramadhini_asterinapertiwi@yahoo.co.id

Redaksi:

- Hari Valentine udah lewat, tapi masih aja ada yang kirim surat cinta... "narsis mode on"
1. Katanya cinta Animonz, kok kasih jempol khaki? Hehe...
 2. Rubrik itu kadang tergusur oleh rubrik lain atau klan, tapi bukan berarti ngga diadakan lagi.
 3. Simak aja rubrik B-Style dan Fitting Room ya.
 4. Bayou sez: "Gimana kalo plushie Naruto aja? Dijamin pasti diterima dengan senang hati." XDD Lily says: "Mau...dikasih pabrik agar-agar-nya juga mau?" ^o^
 5. Ya, kalau sudah ada bahannya pasti kita ulas.
 6. Gomen, kenapa harga terpaksa dilakukan untuk mengimbangi biaya produksi yang terus naik.
 7. Ditunggu ya...

Moshi-moshi Animonzuta. Ekky desu. Aku penggemarmu sejak edisi 98. Pertama sich ngiranya isinya bakal biasa aja ternyata kereeen banget. Aku punya beberapa pertanyaan nih, tolong jawab ya!

1. *Arigato, honto ni arigato* udah ngebahas *Gundam 00* sama *Yukan Club*-nya.
2. *Tenipuri OVA*-nya kapan update-nya? Aq dah lama nunggu tapi gak dibahas juga. Sekarang kan dah mau final.
3. Bahas *Persona-trinity soul*- donk yang lengkap ya!
4. Anim dah pernah bahas KAT-TUN belum? Kalo belum tolong bahas ya, tapi kalo udah ya dibahas lagi donk he he he...
5. *Manga Tegami Bachi* bakal diterbitkan di Indonesia gak? Soalnya aq penasaran banget sama ceritanya.

Segini aja e-mail dari aq. Salam manis buat semua kru Animonster yang baik-baik, terutama buat si imoet Kathleen. Animonzuta wa saiko. Ok minna ganbatte ne!
Ekky Oktaviana, megane_otakunyan@yahoo.co.id

Redaksi:

2. Nikmatin paket komplit *Tenipuri* di edisi ini ya. Semoga kamu puas.
3. Sementara ini simak teaser-nya dulu.
4. KAT-TUN pernah dibahas di Anim #87. Tunggu aja review albumnya.
5. *Tegami Bachi* masih fresh di Jepang, rasanya butuh waktu menunggu dirilis di Indonesia. Semoga saja penerbit legal di sini tertarik buat menerbitkannya.

Konnichiwa...Boni desu. Yboshiku onegaishimasu. TT Animonster 109 bikin gw excited, nangis 2x lipat!!! Seneng *Naruto* ma *Nagareare* dibahas... bonus sticker en super poster! Tapi nangis karena gara-gara melambung lagil Kathleen jangan tambah 'gendut' donk! Mahal amat?! dah gitu tiap bulan lagi...tidak... Btw

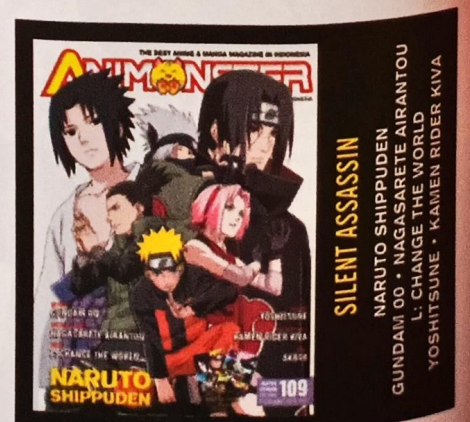
gapapa deh, yang penting isi dan kualitas harus sebanding ma harga! Gw ga mungkin nuntut harga turun tapi gw nuntut kualitas Animonz dari berbagai sudut kudu bagus en bisa dipertanggungjawabkan! Gw juga ada beberapa uneg2:

1. Kalo ada orang yang ngomong porsi bahasan anime/manga *shoujo* kurang, gw protes berat!!! Tiap bulan tuh bahasan *shoujo* banyak banget. Minta ditambah?! capek deh... Animonz liat juga dunk pembaca cowoknya, jangan gara-gara pembelinya lebih banyak cewe jadi bahasannya cewe mulu.
2. Dengan harga yang segitu mahal, apa Animonz gak ngasih bonus tiap bulan kaya poster en sticker kaya kemaren? Bonus dikasih kan buat pembaca yang loyal ma Animonster. Bikin sticker lagi. Kertas sticker-nya yang kemaren bagus banget!
3. Bahasin *Nanatsuiro Drops* ma *Shakugan no Shana 2* barengan ya! Bikin dunk yang edisi anime based PC game [yang udah di-convert jadi non-H tentunya, jangan pelt-pelt gitu].
4. Photobook kemaren gw 'serem' banget ngeliatnya, masak cowoknya buanyak banget? Sekali lagi ini pendapat pribadi, ceweknya cuman secuil lagian posenya ga bagus. Pemilihan fotonya juga aneh. Kan Erika sama YUI masih banyak foto yang keliatan cantik! Mana 1 halaman dibagi 4 lagi.
5. Pendapat pribadi tentang *Naruto Shippuden*, di Jepang sono ga gitu laku kan? Mungkin penyebabnya sama studio yang mbikin anime-nya. Studio Pierrot kan? Dari dulu kalo liat anime buatan studio itu suka *ilfil*, coz gambarnya gak konsisten banget. Terus yang *Naruto manga* vol 38 gak dikerjakan *Kishimoto-sensei* sendiri ya? Gambarnya jadi aneh, proporsi jadi kacau... Tapi kalo pembaca lain ngeliatnya gak gitu sih ya...
6. Ada update *20th Century Boys* gak? Sampe lupa nih ma certitanya! Orang Jepang apa gak bete ya nunggunya? Huh...itulah uneg-uneg gw. Gw ga tau ni e-mail gw yang keberapa yang jadi korban ga masuk Otaku Talk! Btw ngirim naskah komik ke Megindo bisa gak? Thanks ya... *Ganbatte minna*... Kero Joe, Bayou, Li, X, dll. Monyetnya sapa?

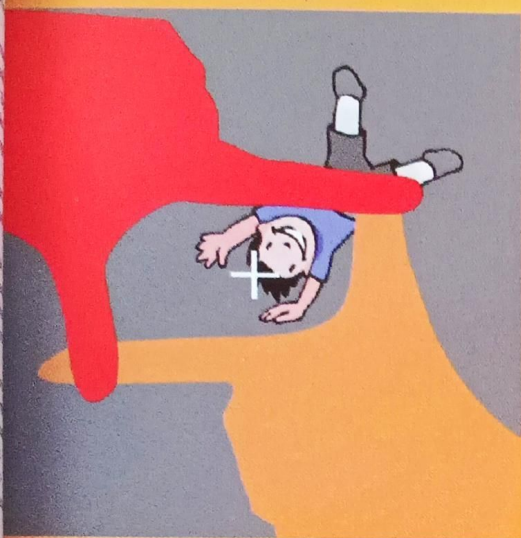
Kepting Rebus, keptingrebus97@yahoo.com

Redaksi:

1. Semua ulasannya dibuat bervariasi kok, bahkan untuk beberapa edisi tertentu temanya dipatok spesial untuk cowok dan cewe, tapi tentunya ada juga ulasan lain yang bisa dinikmati semua kalangan. Ngga semua cowok ngga suka komik *shoujo*, demikian juga sebaliknya. Lagipula batasan *manga shoujo* dan *shounen* di Indonesia berbeda dengan di Jepang. Kita sering menganggap *manga* yang penuh cewe *kawaii* dan *moe* sebagai *manga* untuk cewe, nyatanya di Jepang hal itu justru ditujukan buat pembaca cowok. Sedangkan *manga* bertema *mecha* dianggap buat pembaca cowok, padahal di Jepang sendiri banyak cewe yang menggemarinya. Bersikaplah terbuka dalam menilai sesuatu.
2. Kalo bonusnya tiap bulan, nanti harganya naik lagi loh...
3. *Shakugan no Shana II* lagi disiapin, ditunggu ya.
4. Sebenarnya terlihat banyak karena kan banyak juga band cowok yang kita angkat disitu.
5. Entahlah apa penyebabnya, yang pasti pandangan fans akan suatu anime di Jepang dengan di Indonesia cukup berbeda. Kadang ada anime yang sangat beken di Jepang namun tidak diminati di sini, demikian sebaliknya. Seiera orang berbedabeda, jadi harga saja.
6. Update-nya ada di edisi 96, dan bakal kita update lagi dalam waktu dekat. Soal naskah komik, bisa aja kita lihat. Tapi bukan berarti pasti kita terbitkan. Kita akan lihat dan evaluasi, jika memang dianggap sudah layak diterbitkan, pasti akan kita hubungi kembali pembuat komiknya. Sang monyet yang kamu maksud itu namanya Galang.



picture me photo



picture me film



picture me comic



powered by



TUNJUKKAN SIAPA DIRI-MU...
BEREKSPRESI UNTUK MENJADI DIRI SENDIRI..
BERANI UNTUK BEDA..
CIPTAKAN KARYA DENGAN CARA-MU SENDIRI...

YUKK GABUNG MENJADI BAGIAN DARI PICTURE ME..KAMU
BOLEH PILIH UNTUK IKUTAN DI PROGRAM FOTOGRAFI,
COMIC ATAU BIKIN FILM DI PICTURE ME..

TIM PENGAJARNYA TERDIRI DARI PARA PROFESIONAL
FOTOGRAFER, KOMIKUS DAN PRODUSER FILM DOKUMENTER
TERNAMA DI NEGARA INI..

TUNGGU APA LAGI SEGERA HUBUNGI PICTURE ME
UNTUK KELAS GRATIS...

PICTURE ME
CHILDREN SCHOOL OF PHOTOGRAPHY, COMIC
AND FILM MAKING
JL. CIPETE RAYA NO. 15D
PHONE: (021) 766 7612
EMAIL: DREAMFINDER@PICTURE-ME.BIZ

Setelah 10 tahun berlalu dari peristiwa *Apathy Syndrome*, rangkalan peristiwa misterius terjadi lagi di kota Ayanagi. Ryou dan kepolisian tengah menyelidiki kasus misterius dibalik menghilangnya beberapa pelajar. Meskipun mereka menemukannya, mayat para pelajar itu berada dalam kondisi yang mengerikan dimana kulit tubuh bagian dalamnya menonjol keluar dan mereka menyebutnya dengan julukan **Reverse**.

Pada suatu malam, Ryou melihat seorang lelaki sedang menyerang seorang wanita. Dari dalam tubuh lelaki itu muncul sosok makhluk yang mencoba melahap roh dari wanita tersebut. Ryou lalu menyerang lelaki itu dan ternyata dari dalam tubuh Ryou pun

muncul sosok makhluk serupa yang akhirnya mengalahkan lawannya.

Di lain tempat, **Shin Kanzato** dan adiknya, **Jun Kanzato**, bertemu dengan Ryou, kakak tertua mereka. Rupanya keduanya berpisah dengan Ryou 10 tahun yang lalu setelah kejadian yang mengerikan menimpa keluarga mereka. Namun keduanya agak kecewa karena sambutan Ryou yang dingin terhadap mereka.

Malam harinya Shin pergi berbelanja, namun di tengah jalan ia melihat seorang lelaki jatuh kesakitan. Rupanya lelaki itu juga memiliki sosok makhluk yang lalu muncul menyerang Shin. Saat terdesak, makhluk yang lebih kuat terbangun dari tubuh Shin dan akhirnya berhasil menelan lawannya. Tiba-tiba, muncul

PERSONA

~TRINITY SOUL~

Kota Ayanagi adalah sebuah kota masa depan yang terletak tak jauh dari laut Jepang yang mencoba bangkit kembali setelah 10 tahun yang lalu terjadi malapetaka yang disebabkan oleh *Apathy Syndrome*. Kepolisian di kota tersebut dikepalai oleh **Ryou Kanzato**, lelaki berusia 28 tahun yang memasuki tubuh kepolisian agar ia dapat menyelidiki berbagai peristiwa aneh yang terjadi saat orang tuanya menghilang 8 tahun yang lalu.



sekelompok orang tak dikenal yang mencoba menculik Shin. Mereka menjelaskan bahwa makhluk yang muncul dari dalam tubuh Shin adalah **Persona**, yaitu wujud lain dari dalam jiwa seseorang yang memiliki kekuatan lebih hebat dari orang itu sendiri. Setiap orang memiliki Persona, namun hanya sedikit saja yang memiliki Persona golongan **A-plus**, yang memiliki kekuatan dahsyat.

Shin adalah salah satu orang yang memiliki Persona golongan **A-plus** dan ia disebut sebagai **Latent**, yaitu orang yang tidak menyadari akan kekuatan Persona yang dimilikinya. Sekelompok orang tak dikenal itu berusaha memperoleh Latent seperti Shin untuk kepentingannya sendiri dan mereka selama ini bersembunyi dari kejaran polisi. Sebelum mereka menangkapnya, Shin lalu berhasil melarikan diri berkat bantuan Personanya.

Keesokan harinya, Shin yang duduk di kelas 2 SMU mulai belajar di sekolah barunya yaitu Naginomori Gakuen. Shin bertemu dan berkenalan dengan beberapa teman barunya seperti **Megumi Kayano**, **Takuro Sakakiba**, dan **Kanaru Morimoto**. Dari teman-teman barunya itu, Shin baru mengetahui bahwa para pelajar di SMU itu sedang menggandrungi *shadow extraction*, yaitu semacam permainan hipnotis yang ternyata mampu mengeluarkan

Persona dalam diri seseorang yang akan bertarung dengan Persona lainnya. Namun, saat para pelajar itu memainkannya, mereka tak menyadari akan bahaya dari Persona dalam dirinya masing-masing.

Beberapa hari kemudian, Shin bersama teman-temannya pergi makan-makan dan berkaraok. Megumi dan Kanaru lalu pergi ke toilet. Saat hendak kembali menuju ruang karaoke, mereka bertemu dengan sekelompok pemuda yang mengajak keduanya untuk bermain *shadow extraction* bersama. Di saat sedang asyik bernyanyi, Shin dan Takuro tiba-tiba mendengar suara ledakan dari ruangan lain. Shin dan Takuro menemukan salah seorang pemuda yang mengganggu Megumi tewas dengan mengerikan, sedangkan Megumi kemudian harus dirawat di rumah sakit. Tak lama kemudian Shin bertemu dengan Ryou yang malah menyuruhnya untuk segera meninggalkan kota Ayanagi dan menjauhinya.

Sementara itu Jun yang terlihat lebih lemah dari kakak-kakaknya ternyata memiliki kemampuan untuk mendengarkan sesuatu dari jauh. Meski Ryou dan Shin tak memberitahunya, Jun bisa mengetahui kejadian yang menimpa mereka. Ia juga masih ingat persis tentang kejadian yang menimpa keluarga mereka 10 tahun yang lalu. Rupanya kejadian itu berpengaruh pada kekuatan yang Shin, Jun, dan Ryou miliki. Setelah melalui

berbagai kejadian, Shin akhirnya memperoleh kemampuan untuk menggunakan kekuatan Personanya sendiri. Shin, Jun, dan Ryou lalu bersatu untuk mengungkap misteri di balik berbagai peristiwa tersebut.

Diadaptasi dari *role-playing game* berjudul **Persona 3** pada console PlayStation 2, serial anime **Persona -trinity soul-** kini telah ditayangkan di saluran Animax, CBC, Chiba TV, MBS, Tokyo MX TV, TV Kanagawa, dan TV Saitama Jepang sejak 5 Januari 2008 dan rencananya akan berakhir penayangannya pada tanggal 28 Juni 2008 sebanyak 26 episode. Anime yang diproduksi oleh A-1 Pictures, sebuah rumah produksi animasi di Jepang yang merupakan cabang dari Aniplex ini disutradarai oleh **Jun Matsumoto**, sementara **Yuriko Ishii** [*Ouran High School Host Club*, *Darker Than Black*] menangani *character design* dalam versi animenya yang diolah dari *original character design* karya **Shigenori Soejima**, yang pernah mengerjakan untuk berbagai seri *game Persona* yang dikembangkan oleh Atlus. Lagu-lagu yang menghiasi anime ini di antaranya adalah lagu berjudul **Breakin' Through** yang dinyanyikan oleh **Shuuhei Kita** dan menjadi lagu *opening*-nya, sedangkan **Nana Kitade** melantunkan lagu *ending*-nya yang diberi judul **SUICIDES LOVE STORY**.



BAMBOO BLADE

Seigi no mikata, ichinen kyu kumi, Kawazoe Tamaki.

TORAJI ISHIDA, atau yang lebih akrab dipanggil Kojiro adalah pelatih Kendo di SMU Muroe. Ia bertaruh dengan Kenzaburo Ishibashi, seniornya di SMU dulu yang sekarang adalah pelatih Kendo SMU Machido. Mereka akan mengadakan pertandingan latihan antara klub Kendo kedua sekolah, namun yang boleh mengikuti pertandingan itu hanya tim yang terdiri dari 5 orang siswi. Bila Kojiro menang ia boleh makan sepuasnya di kedai *sushi* milik ayah Kenzaburo selama setahun. Kojiro sangat senang karena uang makannya memang sudah menipis. Namun Kojiro lupa bahwa ia hanya punya 2 siswi di klubnya, dan harus mencari 3 orang siswi lagi sebelum hari pertandingan yang akan diadakan bulan depan.

Keesokan harinya ia mendiskusikan hal tersebut pada Kirino Chiba, kapten klub Kendo SMU Muroe sekaligus satu-satunya orang yang masih aktif berlatih. Saat keduanya sedang berjalan-jalan di halaman sekolah, tiba-tiba bola *baseball*, bola tenis, bola *rugby* dan wakil kepala sekolah yang jatuh dari lantai 3 melesat ke arah mereka berdua. Kojiro dan Kirino tak sempat menghindari, tapi ada seorang siswi yang dengan sigap menangkap semuanya hanya dengan sebatang sapu [wakil kepala sekolah bahkan terpental sampai ke lantai 3 tempatnya jatuh]. Melihat keahliannya, Kojiro langsung mengajak siswi itu untuk bergabung dengan klub Kendo. Namun ternyata siswi itu tidak berminat dan berlalu begitu saja. Kojiro tidak menyerah sampai di situ saja dan mencari data

tentang siswi itu di ruang guru. Kojiro akhirnya menemukan data yang ia cari. Siswi itu bernama Tamaki Kawazoe.

Sepulang sekolah, Yuuji Nakata dan temannya Danjuuro Eiga yang hari sebelumnya telah melihat-lihat kegiatan klub Kendo menyatakan diri untuk bergabung. Danjuuro harus memulai latihan dari dasar namun Yuuji langsung boleh memegang *shinai* [pedang bambu] karena pernah berlatih Kendo sebelumnya. Mendengar Yuuji pernah berlatih di Kawazoe-dojo, Kojiro menanyakan ada hubungan apa antara dojo itu dengan Tamaki. Ternyata Tamaki adalah anak pemilik Kawazoe-dojo. Kojiro meminta Yuuji untuk mengajak Tamaki bergabung dengan klub Kendo, namun menurut



Yuuji itu mustahil, karena Tamaki tidak benar-benar menyukai *Kendo* dan menganggap *Kendo* hanya bagian dari pekerjaan rumah. Yuuji juga cukup terkejut mendengar motif Kojirou untuk memenangkan pertandingan melawan SMU Machido. Seusai kegiatan klub, tanpa sengaja Yuuji bertemu Tamaki saat dalam perjalanan pulang. Tamaki sedang kecewa karena ia tidak berhasil mendapatkan DVD *limited edition* yang ia inginkan. Yuuji tadinya ingin mengajak Tamaki bergabung dengan klub *Kendo* namun ia mengurungkan niatnya itu. Keesokan harinya Danjuouro datang ke klub dengan mengajak pacarnya, **Miyako Miyazaki**. Semuanya sangat terkejut melihat Miyako yang cantik dan lemah lembut, sangat kontras dengan Danjuouro yang bertubuh bulat dan lambat. Kemudian, Yuji dan Kojirou pergi ke ruangan guru



untuk mengorek keterangan tentang Tamaki sekaligus menyusun rencana untuk mengajak Tamaki bergabung. Sementara itu, di tempat parkir sepeda, Kirino berhasil memaksa Tamaki yang hendak pulang untuk datang ke klub *Kendo*. Ketika mereka sampai, **Toyama** dan **Iwasa**, senior di klub *Kendo* yang jarang hadir sedang 'mengajari' Danjuuro berlatih dan menjadikannya bulan-bulanan di depan Miyako. Melihat 'ketidakadilan' terjadi di depan matanya, Tamaki merasa geram dan memutuskan untuk bergabung sementara di klub *Kendo*. Toyama juga bermaksud 'mengajari' Tamaki dengan menyerangnya secara brutal, namun Tamaki tetap tenang dan berhasil mencuri nilai *Do* [sasaran perut]. Bukannya berhenti, Toyama malah terprovokasi untuk lebih keras menyerang Tamaki. Tamaki memang lincah dan gesit dalam melancarkan serangan, namun karena ia adalah perempuan, tetap saja tenaganya kalah dari Toyama. Dengan bertahan mati-matian, Tamaki akhirnya berhasil mengalahkan Toyama dengan mendaratkan teknik *Tsuki* [tusukan] pada leher

Toyama. Tamaki akhirnya bergabung dengan klub *Kendo*, karena ingin menjadi pembela kebenaran seperti idolanya saat kecil, **Blade Braver** dan akan menjaga klub *Kendo* dari orang-orang semacam Toyama dan Iwasa. Mereka semua mencoba saling mengakrabkan diri dengan makan siang bersama dan saling membagi *bento* yang mereka bawa. Namun *Hinomaru bento* yang dibawa Tamaki tidak bisa dibagi dengan teman-temannya karena hanya terdiri dari nasi dan lauknya sebuah *umeboshi*. Ia membuat *bentou* tersebut sebagai ungkapan hormatnya pada ayahnya [keluarga ayahnya mengiriminya *umeboshi kishuu* kesukaannya] dan ibunya [keluarga ibunya mengiriminya beras *Koshihikari*]. Sepulang sekolah ia memutuskan untuk membawa *sandwich* sebagai bekal supaya bisa dibagi dengan teman-temannya saat makan siang, tanpa mengurangi rasa hormatnya pada ayah dan ibunya.

Pagi-pagi Danjuuro dan Miyako sudah lari mengelilingi lapangan. Tanpa sengaja Miyako

menyentuh sikut Danjuuro yang memar karena dipukul Toyama dengan *shinai*. Saat Danjuuro pergi, Miyako menampakkan sisi gelap dirinya yang kejam dan mendendam pada Toyama dan Iwasa. Saat latihan pagi, Kojiro mengatakan bahwa mereka akan menggunakan waktu istirahat makan siang sebagai waktu latihan tambahan. Miyako merasa sebal karena ia sebenarnya tidak begitu suka *Kendo* apalagi harus latihan pagi setiap hari juga harus mengorbankan waktu istirahat siang. Namun ia masih bertahan karena di klub *Kendo* ada Danjuuro. Sore harinya, se usai latihan, mereka semua pergi membeli peralatan *Kendo* di toko milik Sakaguchi, pria paruh baya yang berlatih *Kendo* di Kawazoe-dojo [dan selalu dikalahkan Tamaki dengan mudah]. Saat sedang memilih-milih peralatan, Miyako melihat sebilah *bokuto* [pedang kayu] dan tanpa sengaja memperlihatkan sisi gelapnya yang penuh kemarahan. Semua anggota klub [kecuali Danjuuro] yang tanpa sengaja melihat Miyako dengan aura hitamnya, merinding ketakutan.



Suatu malam, Kenzaburo menelepon Kojiro, Kenzaburo mengatakan kalau ia memenangkan pertandingan latihan, ia ingin mengambil barang paling berharga yang ada di kamar Kojiro, yaitu sebuah tropi. Kojiro membongkar lemarnya dan menemukan tropi itu bersama dengan benda-benda lainnya. Tropi itu adalah tropi kemenangan Kojiro saat melawan Kenzaburo dalam pertandingan *Kendo* waktu SMU dulu. Kojiro baru sadar kalau sampai saat ini Kenzaburo masih menyimpan ambisi untuk memiliki tropi itu dan tetap merasa tidak terima karena dikalahkan oleh juniornya. Tiba-tiba seekor kecoa lewat. Karena panik, Kojiro menghantamkan tropi yang masih berada di genggamannya untuk membunuh kecoa itu. Tropi itu akhirnya rusak berat dan Kojiro merasa dirinya tidak boleh kalah dalam pertandingan, karena tidak ingin Kenzaburo tahu tropi yang menjadi pertarungan itu rusak.

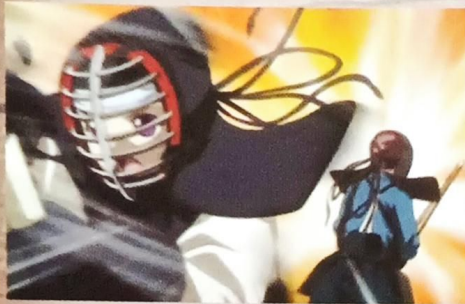
Kiriman *Kendo bougu* [perlengkapan *Kendo*] mereka yang telah dipesan sebelumnya di toko Sakaguchi datang. Setelah semua memakai

bougu-nya, Kojiro memanggil Tamaki sebagai 'Red' dan menunjuknya sebagai pemimpin tim *Kendo* cewek. Kirino adalah 'Yellow' dan Miyako dipanggil 'Pink'. Sayako Kuwahara, anggota klub yang selama ini belum muncul adalah 'Blue' dan calon anggota kelima adalah 'Green'. Kojiro menamakan tim mereka *Seigi no Senshitachi* [Prajurit Keadilan]. Hari itu Miyako pulang cepat, dengan alasan mau kerja *part time*, padahal ia pergi ke toko Sakaguchi untuk membeli sebilah *bokuto* [pedang kayu]. Ia menunggu Toyama dan lwasa di pematang sungai dan berniat membalaskan dendam Danjuuro. Saat mereka berdua datang dan Miyako sudah siap dengan menggenggam *bokuto*, tiba-tiba sepeda yang dikendarai seorang cewek menabrak Miyako sampai terguling-guling jatuh ke pematang sungai. Miyako kesal [dan mengeluarkan aura gelapnya], melempar sepeda dan akhirnya mendorong cewek itu ke dalam sungai.

Keesokan harinya cewek itu datang ke klub *Kendo*. Miyako terkejut, karena cewek itu ternyata adalah Sayako, seniornya di klub *Kendo*. Hari itu

Miyako mulai berlatih menyerang. Semua serangannya terhadap Kirino dilakukan dengan sangat akurat. Meskipun tadinya Miyako benci berlatih *Kendo*, sekarang ia menemukan kenikmatan tersendiri saat bisa memukul orang. Kojiro mengetahui apa yang terjadi antara Miyako dan Sayako. Setelah dinasihati Kojiro, Miyako memutuskan untuk meminta maaf pada Sayako. Sayako mengembalikan *bokuto* milik Miyako yang terlempar ke dalam sungai waktu mereka jatuh berguling-guling. Miyako dan Sayako pun akhirnya menjadi akrab [namun dalam latihan *Kendo* sepuluh sekolah Sayako menjadi bulan-bulanan latihan Miyako].

Hari pertandingan pun tiba. Kenzaburo terlambat datang ke tempat pertandingan karena harus menjemput anggota timnya satu-persatu dan tersesat dalam perjalanan menuju SMU Muroe. Pertandingan pertama, dimenangkan Tamaki dengan nilai sempurna. Pada pertandingan kedua, Miyako terpaksa harus menerima kealahannya atas Akemi Asakawa. Pertandingan ketiga,



antara Sayako dan **Karen Nishiyama** berakhir seri. Tiba-tiba Tamaki muncul lagi dari luar *dojo*, dengan mengenakan kacamata pinjaman dari wakil kepala sekolah dan berpura-pura seolah dia baru datang. Kojiro sebenarnya meminta Tamaki berbuat 'sedikit' curang dengan menyuruhnya bertanding dua kali tapi seolah-olah bukan orang yang sama. Pertandingan keempat akhirnya dimenangkan oleh Kirino yang sebelumnya sempat dijegal sampai jatuh oleh **Yuuri Andou**, lawannya. Pertandingan terakhir adalah pertandingan antara Tamaki [yang diberi nama samaran oleh Kojiro sebagai Bureiba/Braver] melawan **Maya Yokoo**. Tentu saja Tamaki bisa mengakhiri dengan menang mudah. SMU Muroe akhirnya memenangkan pertandingan.

Di pertandingan lain, Kirino diberitahu junior temannya bahwa di SMU Muroe ada seorang jenius *Kendo*. Kirino berniat mengajaknya untuk bergabung dengan klub *kendo*, namun lupa nama keluarga cewek itu dan terus berusaha mengingatnya. Miyako yang beberapa hari ini terus merasa gelisah, akhirnya menceritakan penyebabnya kepada semua anggota klub. Ternyata ia beberapa kali melihat **Reimi Odajima**, temannya waktu SMP dulu. Reimi dulu menyukai kapten klub sepak bola sekaligus ketua OSIS yang juga teman seangkatannya. Namun sayang, cowok itu ternyata malah menyukai Miyako. Miyako berusaha menolaknya dengan halus [di anime, cowok itu dipukuli habis-habisan oleh Miyako dan teman-temannya]. Mulai saat itu, Reimi mulai menguntit dan mengganggu Miyako.

Kojiro mengumumkan bahwa lawan latihan tanding mereka yang akan datang adalah SMU Seimei. Miyako terkejut, karena SMU Seimei adalah sekolah Reimi, namun ingat kalau Reimi bukan anggota klub *Kendo*. Kirino mendapat balasan SMS dari temannya yang memberitahukan kalau nama cewek yang jago *Kendo* itu adalah **Azuma**. Toraji senang dan berusaha mengumpulkan keterangan tentang Azuma. Kirino dan Sayako malah berhasil menemukan Azuma terlebih dulu dan mengajaknya bergabung dengan klub *Kendo*. Namun Azuma menolak bergabung karena suatu alasan, meskipun dia menyukai *Kendo* sejak kecil. Apakah alasan yang menyebabkan Azuma berhenti berlatih *Kendo*? Apakah Kojiro berhasil mendapatkan anggota kelima? Bagaimanakah akhir perseteruan antara Miyako dan Reimi? Apakah SMU Muroe bisa memenangkan pertandingan?

Saikyousei ni narimashita! Tsugi wa o-miyamiya.

SMU Muroe

Toraji Ishida [Kojiro]



Toraji lebih dikenal dengan panggilan Kojiro. Suka terlihat bodoh dan kadang-kadang menyedihkan. Ia kehabisan uang dan memiliki hutang, sehingga memutuskan untuk ikut bertarung dengan seniornya, Kenzaburo demi mendapatkan *sushi* gratis selama setahun. Yuuji berpendapat bahwa ia adalah orang menyedihkan yang hanya peduli pada dirinya sendiri. Saat ia menguji kemampuan Tamaki, Kojiro dapat

dikalahkan hanya dalam sekejap dan sekali pukul. Belakangan Tamaki mengatakan bahwa kekurangan Kojiro dalam *Kendo* adalah gerakannya yang lambat, suatu hal yang cukup membuat Kojiro terpukul.

Seiyuu: Katsuyuki Konishi [Amidamaru - *Shaman King*, Kamina - *Tengen Toppa Gurren-Lagann*]

Tamaki Kawazoe

Tamaki atau yang lebih sering dipanggil Tama-chan oleh anggota lain, saat kemunculannya yang pertama sudah menyelamatkan Kojiro dan Kirino dari serangan bola *baseball*, tenis, *rugby* dan wakil kepala sekolah yang jatuh dari lantai 3. Meskipun pada awalnya ia tidak berminat untuk bergabung dengan klub, namun akhirnya 'semangat pembela kebenarannya' membuatnya memutuskan untuk bergabung dan melindungi klub *Kendo*. Pendiam, pemalu dan canggung bila berbicara dengan orang yang baru ditemuinya. Bakatnya yang luar biasa dalam *Kendo* didapatkan dari ayah dan ibunya. Sangat menyukai anime dan terinspirasi *Blade Braver*, *tokusatsu* favoritnya saat kecil.

Seiyuu: Ryou Hirohashi [Koyuki Azumaya - *Keroro Gunso*, Alice Carroll - *Aria the Origination*]



Kirino Chiba



Kirino adalah murid kelas dua yang tetap bertahan dalam klub *Kendo* meskipun yang berlatih hanya dia seorang. Ia berlatih *Kendo* sejak SMP dan sekarang menjadi ketua klub *Kendo* SMU Muroe. Ambisinya adalah mengikuti kejuaraan nasional. Ia sangat menyukai peranannya sebagai ketua klub dan selalu membuatkan menu latihan bagi semua anggotanya.

Keluarganya mengelola toko makanan dan Kirino sering membawa makanan dari tokonya untuk dicicipi teman-temannya. Seiyuu: Megumi Toyoguchi [Elena - *Final Fantasy VII: Advent Children*, Winry Rockbell - *Fullmetal Alchemist*]

Miyako Miyazaki



Miyako adalah cewek cantik yang lemah lembut. Pacar Danjuurou yang kerap dipanggil Miyamiya ini sebenarnya masuk klub *Kendo* dengan sedikit terpaksa namun tetap bertahan karena senang bisa satu klub dengan Danjuurou. Ia memiliki sisi gelap yang kejam dan berdarah dingin, sehingga lebih sering dipanggil 'Black' dari pada 'Pink'. Miyako sebisa mungkin menyembunyikan sisi gelapnya itu dari Danjuurou. Belakangan mulai menemukan 'kenikmatan' dalam berlatih *Kendo*.
Seiyuu: Houko Kuwashima [Sango - *Inu Yasha*, Minoru Kokubunji - *Chobits*]

Sayako Kuwahara

Sayako adalah salah satu anggota klub *Kendo* yang tersisa. Pembawaannya angin-anginan. Tadinya pernah ikut klub *softball* lalu saat SMU mengikuti klub *Kendo*, kemudian mulai menekuni bidang tulis menulis dan akhirnya mencoba menekuni gitar elektrik. Ia memiliki ambisi untuk mengalahkan Kirino. Saat kalah dari Kirino biasanya ia selalu bilang berhenti dari klub namun selalu datang kembali untuk menantang Kirino. Memiliki cara yang unik untuk mengembalikan semangatnya bila sedang *down*.
Seiyuu: Sachiko Kojima [Alice - *Tweeny Witches*, Yukari Tanoue - *Gunparade Orchestra*]



Satori Azuma

Cewek kelas 1-3 ini kerap menghabiskan waktu istirahat siangnya di perpustakaan. Menyukai *Kendo* sejak kecil dan karir *Kendonya* saat SMP sangat gemilang. Namun ia terpaksa meninggalkan *Kendo* karena suatu alasan.
Seiyuu: Rina Satou [Negi Springfield - *Negima!*, Kiyoh - *Tengen Toppa Gurren-Lagann*]



Yuuji Nakata

Sewaktu SMP Yuuji bergabung dengan klub *Kendo* dan pernah berlatih di Kawazoe-dojo saat SD. Agak kecewa saat tahu alasan Kojiro membentuk tim *Kendo* cewek karena taruhan. Ia selalu berangkat ke sekolah menaiki sepeda. Ia sempat menjadi korban Reimi yang salah mengiranya sebagai pacar Miyako.
Seiyuu: Daisuke Sakaguchi [Shimura Shinpachi - *Gintama*, Naoki Kuroi - *Super GALS*]



Danjuurou Elga



Danjuurou yang lamban, penakut serta cengeng ini adalah pacar Miyako. Sebenarnya lebih ingin masuk klub ping-pong dari pada *Kendo* [SMU Muroe tidak memiliki klub ping-pong]. Ia pacaran dengan Miyako sejak SMP Ia sangat menyayangi Miyako dan senang Miyako memanggilnya Dan-kun. Ia juga memiliki sisi gelap, namun tidak seseram Miyako.

Seiyuu: Akira Ishida [Chrono - *Chrono Crusade*, Athrun Zala - *Mobile Suit Gundam Seed*]

Toyama dan Iwasa

Mereka berdua juga anggota klub *Kendo*, namun tidak pernah datang ke klub. Toyama merasa berkuasa di klub karena ia sangat kuat dan senang menyiksa anggota-anggota baru sampai mereka semuanya mengundurkan diri dari klub. Berbeda dengan Iwasa, ia lebih banyak melihat Toyama saja dan belum pernah terlihat memegang



shinai.

Seiyuu: Toyama = Atsushi Imaruoka [Jimushi Jyubei - *Basilisk*, Dallas Genoard - *Baccano!*]

Seiyuu: Iwasa = Yuuichi Ishigami [Oyajima - *Kodomo no Jikan*, Iwan - *Wan Wan Serebu* Soreyuke! *Tetsunoshin*]

SMU Machido

Kenzaburo Ishibashi

Kenzaburo adalah senior Kojiro. Sekarang ia melatih *Kendo* di SMU Machido. Ia selalu dibayang-bayangi kekalahanannya dalam pertandingan *Kendo* melawan Kojiro. Sampai sekarang terus berusaha

mendapatkan tropi kejuaraan itu karena menurutnya ia adalah orang yang pantas mendapatkannya. Ia lemah terhadap murid-muridnya



dan terpaksa menyetujui syarat yang mereka ajukan demi mengalahkan Kojiro. Ia terpesona pada bakat dan kekuatan Tamaki sehingga tidak bisa menahan diri untuk menguji kemampuannya dalam Kendo melawan Tamaki. Ia juga sedikit emosional.

Seiyuu: Tetsu Inada [Rich - Mars Daybreak, Gorobei Katayama - Samurai 7]

Konatsu Harada



Konatsu adalah siswi kelas 3 SMU Machido sekaligus *Team Manager* klub *Kendo*. Pemalu dan menganggap Kirino sebagai cewek dewasa [dimatanya sosok Kirino cukup keren]. Dikalahkan Tamaki dalam pertandingan latihan tanpa bisa melawan sedikitpun.

Seiyuu: Kei Shindou [Wang Liu Mei - Mobile Suit Gundam 00, Kuro Kagami - Kodomo no Jikan]



Maya Yokoo



Si tomboi ini adalah andalan klub *Kendo* SMU Machido. Badannya tinggi dan cara bicaranya seperti laki-laki. Suka membuat lawan-lawan bertandingnya menangis. Sering digambarkan dalam posisi memiting leher Akemi.

Seiyuu: Kiyomi Yazawa [Deleuze - Ergo Proxy, Campus broadcaster - Rosario + Vampire]

Yuuri Andou

Yuuri yang senang membaca *manga*-- sekalipun sedang menunggu giliran bertanding ini seringkali melakukan kecurangan saat

bertanding. Ia kerap mengunci serangan lawan, menjegal bahkan menginjak kaki lawannya. Kenzaburo sudah memberi peringatan kepada Yuuri untuk menghentikan kebiasaan buruknya itu, namun Yuuri tetap mengunci serangan Kirino bahkan menjegal Kirino sampai jatuh terjerebab ditengah pertandingan. Kalau pagi tekanan darahnya rendah dan harus makan yang manis-manis, namun sepertinya itu hanya alasannya saja supaya bisa makan *parfait* gratis. Ia juga memiliki 'aura kegelapan' yang hanya dikeluarkan sekali-sekali.

Seiyuu: Mayuko Omimura [Nina Sakura - Ultra Maniac, Haruka Yoshida - Gunparade Orchestra]



Karen Nishiyama



Siswi kelas tiga ini gugup karena pertandingan dengan SMU Muroe adalah pertandingan pertamanya. Waktu Kenzaburo mengumumkan nama-nama orang yang mengikuti pertandingan, ia sampai pucat, gemetar dan berkeringat dingin. Ia tidak mau memukul orang yang belum pernah ia temui sekalipun itu dalam pertandingan. Kebiasaannya adalah melarikan diri bila merasa takut namun bisa balas

menyerang bila merasa tersudut.

Seiyuu: Natsuki Mori [Midori Nakamura - Nodame Cantabile, Harue - Bokurano]

Akemi Asakawa

Akemi lebih memilih kencan dengan pacarnya daripada latihan. Ia sering menjadi bulan-bulannya Yokoo. Saat pertandingan melawan Miyako awalnya Akemi tidak bisa menyerang karena hilang semangat akibat bertengkar dengan pacarnya. Namun setelah menerima SMS permintaan maaf dari pacarnya, ia langsung bangkit dan mengalahkan Miyako kemudian meninggalkan mereka semua untuk pergi kencan.

Seiyuu: Saki Kondou



Others

Ayah Tamaki



Ayah Tamaki adalah ketua Kawazoe-dojo. Ia telah menggembleng Tamaki dalam *Kendo* sejak usia yang sangat belia, sehingga Tamaki bisa menjadi kuat seperti sekarang. Ia sedikit kaku dan selalu berusaha untuk memahami Tamaki. Ia sangat menyayangi Tamaki dan khawatir bila putrinya pulang terlambat. Ia



Dompet katekyo hitman



Jam tangan c.geass



ka c.geass type 1,2



Jam conan new



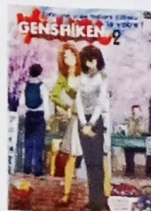
Cincin+gelang bleach



Ka cloud type 1,2,3



clannad-mushiuta-gensiken2



Visit our website

www.animestuffs.com

ANIMESTUFFS™
anime fashion accessories, cosplay & figures アニメグッズ

akhirnya mengizinkan Tamaki untuk bekerja paruh waktu, karena mengira Tamaki sedang mengumpulkan uang untuk membelikan hadiah ulang tahunnya.

Seiyuu: Katsumi Chou [Wily - *Rockman.EXE Stream*, The Steward - *Gilgamesh*]

Reimi Odajima



Reimi adalah teman seangkatan Miyako sewaktu SMP. Ia patah hati pada seorang cowok yang sudah lama ia taksir tapi ternyata malah menyukai Miyako. Sejak itu Reimi mulai menguntit dan mengganggu Miyako. Mulai dari mendatangi toko tempat Miyako *part-time*, mengintip latihan SMU Muroe bahkan menyuruh preman untuk memeras Yuuji yang dikiranya pacar Miyako. Pribadinya tidak jauh berbeda dengan Miyako, di luar nampak lembut

namun menyembunyikan sifatnya yang gelap. Ia pun sering melakukan kekerasan.

Seiyuu: Mai Nakahara [Midori Kasugano - *Midori Days*, Eina - *Gravion Zwei*]

Blade Braver

Blade Braver adalah serial *tokusatsu* yang digemari Tamaki sejak masih berusia empat tahun dan memiliki peranan besar dalam pembentukan idealismenya tentang pembela kebenaran. Blade Braver adalah *tokusatsu* orijinal anime *Bamboo Blade*. Terdiri dari 3 orang, yaitu Red, Blue dan Yellow.

Seiyuu: Red - Katsuyuki Konishi, Blue - Daisuke Sakaguchi, Yellow - Akira Ishida



OMAKE

Kendo's equipment
Dalam berlatih Kendo, *Kendoka* [para pembelajar Kendo] menggunakan beberapa peralatan, antara lain [sesuai urutan pemakaian]:

1. *Kendo-gi* atau *Keiko-gi* [semacam jaket yang dikenakan dibawah *Do*]
2. *Hakama* [semacam celana lebar]
3. *Tare* [pelindung pinggang]
4. *Do* [pelindung torso]
5. *Kote* [pelindung tangan dan lengan bawah]
6. *Tenugui* [handuk katun yang dilipat di kepala sebelum mengenakan *Men*]
7. *Men* [pelindung kepala dan wajah]
8. *Shinai*, yaitu pedang yang berasal dari bambu. *Shinai* biasanya digunakan dalam latihan dan pertandingan namun dalam *Kata* akan digunakan *bokutou* atau *bokken* [pedang kayu]. Ukuran

Shinai adalah tiga bu delapan *sun* [sabuhashi] atau sekitar 118 cm.

Bamboo Blade's Characters [family naming]
Hampir seluruh karakter yang terdapat dalam anime *Bamboo Blade* memiliki nama keluarga yang diambil dari nama keluarga *Kendoka* yang menjuarai *All Japan Kendo Championship*, antara lain:

- Ishida [ada 3 Ishida yang menjadi juara tahun 1976, 1982, 1992, 1995]
- Kawazoe [juara tahun 1971 dan 1975]
- Nakata [juara tahun 1981]
- Azuma [juara tahun 1983]
- Chiba [juara tahun 1966, 1969, 1972]
- Kuwahara [juara tahun 1960]
- Miyazaki [juara tahun 1990, 1991, 1993, 1996, 1998, 1999]
- Eiga [juara tahun 2000]

Pada dunia nyata, Miyazaki pernah mengalahkan Eiga di putaran perempat final pada 1999 dan pada tahun 2000 Eiga mengalahkan Miyazaki di partai final. Selain itu terdapat pula nama-nama lain seperti Ishibashi [1978], Andou [2002], Nishiyama [1965], Yokoo [1974], Harada [1984, 2005] dll

[Source: Wikipedia]

Azuma Satori desu. Honpen heikinten mezashite ganbarimasu!

Bamboo Blade adalah judul *manga* yang dimuat pada majalah *Young Gangan*. Ceritanya ditulis oleh Masahiro Totsuka dan ilustrasinya merupakan hasil goresan tinta Aguri Igarashi. *Manga* tersebut mulai diserialisasikan pada 3 Desember 2004 dan masih terus berlanjut. Pada 2 Oktober 2007, animenya telah ditayangkan TV Tokyo dan tamat dalam 26 episode. Anime ini disutradarai oleh Hisashi Saitou [*Planetes*, *GUNxSWORD*] dan diproduksi studio AIC ASTA. *Character design*-nya ditangani oleh Naoto Hosoda [*Utawarerumono*, *Jinki:Extend*] dan musiknya oleh Kiyohiko Senba. Eri Kawai menulis lirik lagu untuk *opening song* yaitu *BAMBOO BEAT* dan juga *ending song* berjudul *STAR RISE* yang keduanya dinyanyikan

oleh Houko Kuwashima, Megumi Toyoguchi, Rina Satou, Ryou Hirohashi, Sachiko Kojima [secara berturut-turut adalah *seiyuu* Miyako, Kirino, Azuma, Tamaki dan Sayako].

SCORE	STORY	75
	CHARA DEVELOPMENT	75
	ARTWORK	75
	MUSIC	70
	HUMOUR	75

+ Cukup kocak dan jalan ceritanya kadang tak bisa ditebak.

- Beberapa adegan mengandung unsur-kekerasan.



Figure op grand holiday



Figure op 1



Figure l, misa, kira



Pluss doll zelda



G.kaca mobil bleach



Figure L



Artbook akamono



Gelang cloud

animeZET.com

Pusat Barat : PTC (Pakuwon Trade Center) Lt UG E8 no 9
Pusat Timur : Galaxy Mall Lt 2 open space depan wendys
Royal Plaza Lt. Ground C2 no.10
Tunjungan Plaza 3 Lt.4 connection tp 3 ke 4(samping escalator)
Plaza Surabaya Lt.3 depan tk.buku gunung agung
Pasar Atom Lt.4 blok AEC no.83 (depan mebel)
now open : Galaxy Mall 2 Lt.3
SURABAYA
Untuk pertanyaan / pemesanan melalui sms ke no 081332978688
email ke animezet@gmail.com



yeah,
drawing is
fun!

tutorial #1

© 2001. Acolyte. Tutorial by Gangga Saputra

Drawing Head

"Di setiap pameran komik, saya menjumpai banyak siswa jurusan seni yang ingin masuk industri komik. Namun saat saya melihat portofolio mereka, penguasaan anatomi mereka lemah dan perspektif mereka datar. Anda tak dapat menggunakannya dalam bisnis komik."

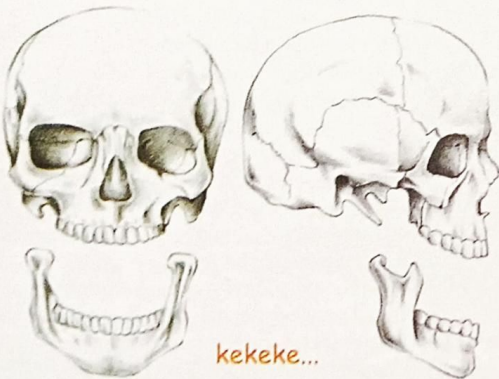
Frank Cho, artist of Liberty Meadows. Wizard's How To Draw.

Buat kalian yang penasaran seperti apa materi di Animonster School, kami beri sedikit bocoran, yah!

yo-i



yoo



Bentuk dasarnya seperti telur yang dibagi empat bagian oleh garis imajiner. Bentuk rahang agak persegi untuk cowok dan lancip untuk cewek.

Kalian tinggal mengubah-ubah bentuk dasarnya untuk membuat berbagai bentuk wajah, seperti tirus, bulat, oval atau persegi

Gambarlah mata, hidung, mulut dan elemen lain dengan berpatokan pada garis-garis tersebut

1. Garis 1 adalah garis batas rambut
2. Garis 2 adalah garis mata
3. Garis 3 adalah batas bawah hidung dan telinga
4. Garis 4 adalah batas bawah dagu

Bentuk kepala dari samping:

Telinga terletak di tengah kepala, bagian atas sejajar dengan dahi dan alis, bagian bawah sejajar dengan garis hidung.

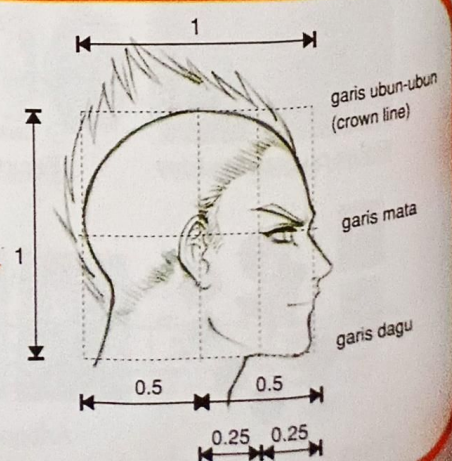
Mulut terletak di tengah garis hidung dan bibir bawah



Jarak mata dari pinggir wajah berkisar 0.5 - 1 kali lebar mata
Jarak antar mata sama dengan lebar satu mata.

Profil tengkorak kepala dari tampak samping dapat dimasukkan dalam sebuah bujursangkar yang kemudian dibagi lagi menjadi beberapa persegi yang lebih kecil seperti pada gambar di samping.

Garis tengah bujursangkar adalah garis mata. Kedudukan mata terhadap garis mata tidak harus tepat di tengah, namun bisa saja lebih ke atas atau bawah asalkan masih menempel pada garis.





art by Bayou



cuma disini kamu
bisa magang di perusahaan,
dapat kesempatan karir &
diterbitkan, belajar materi
berkualitas internasional dari
Jepang, UK & USA dari
mentor berpengalaman
internasional

professional
school of
illustration,
animation
& comics



"cuma buat
hobi? "



"ngisi waktu?"



" cuma buat
kreatifitas ?"



it's
"WOORTH~



~LESSS..!"

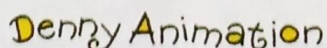


program

- Professional Illustrator • Professional Comic Artist • Japanese for Manga
- Japanese Noryoku Shiken • Manga Doujinshi Course • Comic 4 Kids • Animation

Lippo Cikarang : Ruko Galeria Singaraja Blok B no. 8, (dekat Waterboom) Ph. 021 - 8990 1482. **Kelapa Gading:** Red Mango, Boulevard Raya Blok Q/F3 no.1 (renovasi). **Mall Kelapa Gading 3:** Game On, 2nd Fl MKG 3, Ph. 021-4585 3871. **Cilandak :** Erudio School of Life, Cipete Raya no. 15D, Ph.021-766 7612. **Sarinah Thamrin:** 24 Internet Center 2nd Fl Podium Sarinah Ph. 021-310 0928. **Bandung:** Acolyte Representation Office Jl. Dr. Rajiman no 23, Ph. 022-423 5750 ext. 83. **Untuk lebih jelasnya, hubungi Hotline 022-7069 6664 atau 022-4235750 ext. 83.**

Untuk informasi, hubungi Acolyte Bandung 022 - 423 5750 ext. 83 atau Hotline 022 - 7069 6664



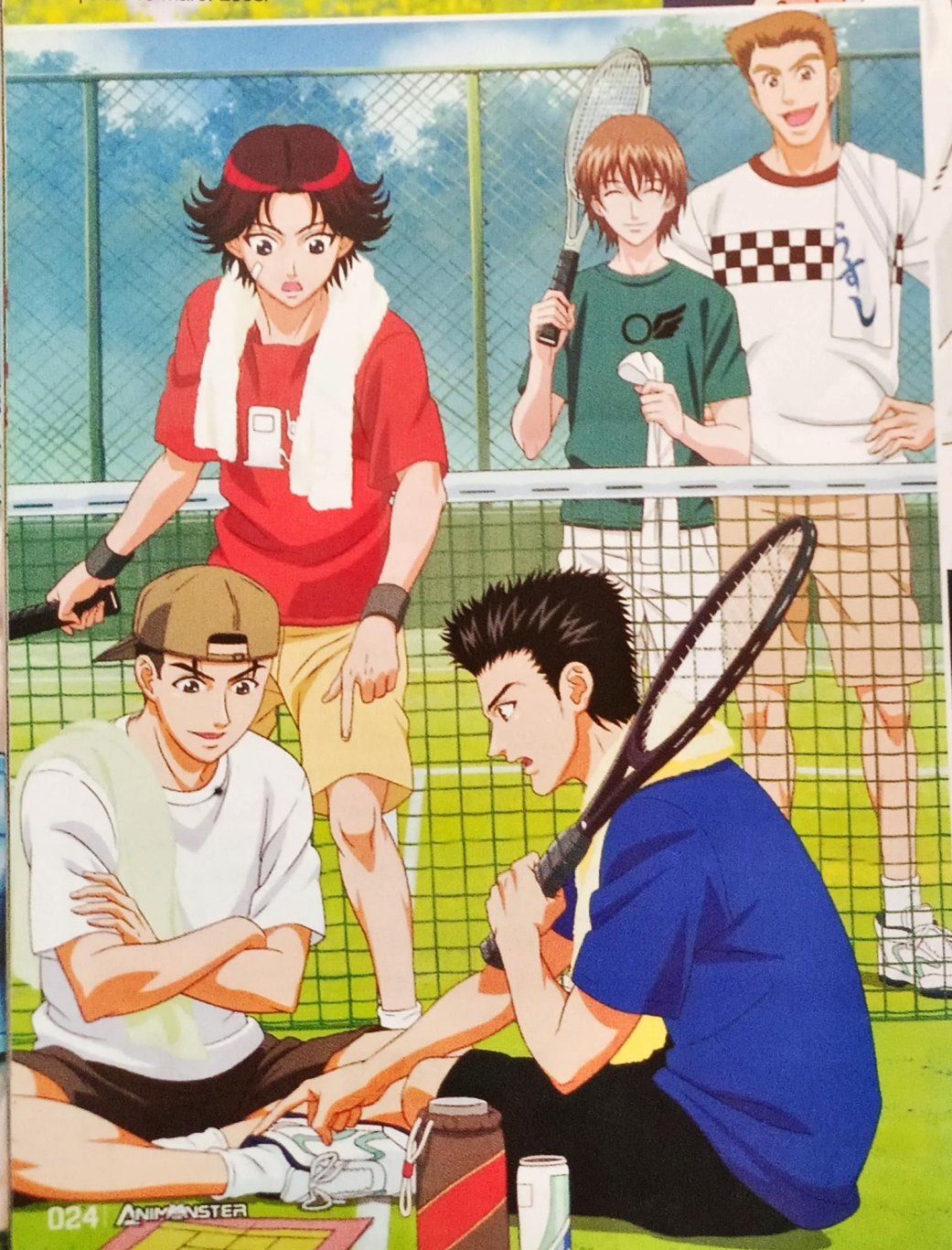
☑ Tennis no Oujisama © Konomi Takeshi
/ Shueisha . NAS . Tennis no Oujisama Project

☑ Text by **Ryuu 'Dhieta' Nagareboshi**
[<http://cavallone.org>]. With a big help from Eve.

TENNIS NO OUJISAMA

All players gathers...

Setelah mengakhiri masa tayangnya pada episode 178 tanggal 30 Maret 2005, anime **Tennis no Oujisama** atau *Tenipuri* dilanjutkan dalam bentuk OVA yang meng-cover arc *Zenkoku Taikai* atau kejuaraan nasional. OVA ini dibagi dalam 3 bagian yang masing-masing terdiri dari beberapa episode. OVA pertama dirilis April 2006, OVA berikutnya pada 22 Juni 2007, OVA ketiga dan terakhir dimulai pada 16 Maret 2008.





THE MATCH

Seigaku VS Higa

Kemenangan Echizen Ryouma atas Sanada dari Rikkai dalam final Kantou merupakan tiket bagi Seigaku untuk masuk dalam pertandingan nasional. Kekuatan tim Seigaku semakin solid dengan kembalinya **Tezuka Kunimitsu** dari terapinya di Jerman. Pertandingan pertama Seigaku adalah melawan tim Higa. Ryouma maju duluan sebagai S3 melawan **Tanishi Kei**. Pertandingan berlangsung dalam situasi cukup panas. Sebelumnya **Kai Yuujiro** sengaja mengarahkan bolanya pada Oji dalam pertandingan Rokkaku VS Higa. Kali ini **Hirakoba Rin** kembali melakukan hal yang sama dengan mengarahkan bola ke arah Ryuuzaki-sensei, yang ditepis oleh **Kawamura Takashi**. S3 dan D2 [**Fuji Shuusuke** - **Kawamura Takashi**] dimenangkan oleh Seigaku, kemudian **Kikumaru Eiji** maju sebagai S2. Hal ini

mengagetkan karena baru pertama kalinya Kikumaru bermain single. Kikumaru tidak mengecewakan harapan teman-temannya dengan memenangkan babak ini. D1 dimenangkan **Inui Sadaharu** - **Kaidou Kaoru** karena lawan terpaksa menyerah setelah salah satu dari mereka pingsan kelelahan mengikuti pergerakan bola Kaidou. Pertandingan ini ditutup dengan **match Tezuka Kunimitsu VS Kite Eishirou**.

Seigaku VS Hyoutei

Pertandingan ini merupakan pertemuan kedua mereka setelah kejuaraan tingkat Kantou dahulu. Momo maju sebagai S3 melawan **Oshitari Yuushi**. Dalam **match** ini kepala Momo terluka cukup parah akibat menabrak pagar pembatas lapangan, namun ia berkeras meneruskan pertandingan. D2 diwakili Inui - Kaidou melawan **Hiyoshi Wakashi** - **Mukahi Gakuto**. Pasangan **doubles** Hyoutei ini

terlalu membanggakan teknik lalu lupa memperhatikan stamina. Akibatnya mereka kelelahan sehingga Inui - Kaidou bisa menguasai keadaan. S2 menurunkan Tezuka melawan **Kabaji Munehiro**. Dengan kemampuan *copy*, Kabaji meniru teknik Tezuka, membuat kapten Seigaku ini sedikit kesusahan. Hujan yang turun memberikan keuntungan pada Tezuka sehingga kemenangan kembali di tangan Seigaku.

Keesokannya pertandingan dilanjutkan dengan D1 Ooishi - Kikumaru VS **Shishido Ryou** - **Ootori Choutarou**. Teknik baru **doubles** Hyoutei ini menyulitkan **Golden Pair** yang beberapa kali terkecoh sehingga mencapai *tie break*. Dalam keadaan genting, **Golden Pair** tanpa sadar melakukan **Synchro**, teknik sulit yang tidak bisa dikuasai semua **doubles**. Seigaku nyaris memenangkan **match** ini kalau saja Kikumaru yang mengkhawatirkan Ooishi tanpa sadar menahan partnernya sehingga

kemenangan diraih Shishido - Ootori. Angka 2-2 bagi Seigaku dan Hyoutei sehingga pertandingan S1 sangatlah menentukan. Dalam *match* penting ini Ryouma diturunkan untuk melawan **Atohe Keigo**. Dasar keduanya sama-sama keras kepala dan punya harga diri tinggi, mereka bertaruh siapa yang kalah harus mencukur rambutnya...

Seigaku VS Shitenhouji

Match Fuji VS Shiraishi Kuranosuke membuka pertandingan Seigaku VS Shitenhouji dalam semi final kejuaraan nasional. Fuji yang biasanya tenang kali ini dibuat kewalahan oleh Shiraishi sampai-sampai pingsan di lapangan. Shiraishi yang berada di atas angin dikejar oleh Fuji yang mengeluarkan versi kedua Triple Counter. Namun kemenangan jatuh di tangan Shiraishi gara-gara bola Fuji yang *out*. Momo dan Kaidou kembali dipasangkan untuk melawan **Konjiki Koharu - Hitouji Yuuji**. Tingkah pasangan Shitenhouji yang ajaib membuat Momo - Kaidou kesal bahkan sampai bertengkar dengan teman sendiri. Setelah keduanya sadar bahwa ini disengaja oleh Koharu - Yuuji, Momo - Kaidou mengenakan topeng supaya tidak terpancing melihat tingkah aneh lawan mainnya. Kemenangan Momo - Kaidou membuat kedudukan seimbang. Sayang kedudukan kembali dikuasai lawan setelah Kawamura terpaksa menyerah dalam S2 gara-gara terluka menahan bola **Ishida Gin**. Kemenangan Tezuka - Inui dalam D1 melawan **Chitose Senri - Zaizen Hikaru** membuat kedudukan menjadi seimbang sehingga *match* S1 sangat menentukan yang mana di antara kedua sekolah ini yang berhak masuk final kejuaraan nasional.



Seigaku VS Rikkai

Setelah mengalahkan Rikkai di semi final Kantou, Seigaku kembali berhadapan dengan mereka dalam final kejuaraan nasional. Sanada Gen'ichirou yang melawan Tezuka dalam S3 mengalahkan kapten Seigaku itu dengan score 7-5. Inui - Kaidou mengalami kekalahan pahit 1-5 di tangan pasangan **Yanagi Renji - Kirihara Akaya**. Berkat kemenangan Fuji melawan **Niou Masaharu** dan Golden Pair melawan **Jackal Kuwahara - Marui Bunta**, Seigaku mengejar ketinggalan sehingga posisi 2 -2. Ryouma sebagai S1 merupakan kunci penentu jika Seigaku ingin meraih predikat nomor satu se-Jepang. Tentu ini bukan hal mudah, karena lawan Ryouma adalah **Yukimura Seiichi**, kapten Rikkai yang dijuluki *God's Child*...

TEAMS

Seigaku

Sekolah tokoh utama serial ini. Nama Seigaku terangkat berkat Echizen Nanjirou, sempat turun lagi sampai masuknya Tezuka dalam tim kembali menaikkan nama Seigaku. Sekolah ini terkenal karena memiliki Tezuka, Fuji, dan Golden Pair. Kualitas individu regular

Seigaku cukup bagus, namun kelemahan tim asuhan Ryuzaki Sumire ini adalah terlalu

mengandalkan Golden Pair. Di luar pertandingan, para anggota tim cukup akrab. Mereka sering berkumpul di Kawamura Sushi atau *family restaurant*, main bowling bersama, sampai tamasya ke pantai. Latihan tim Seigaku cukup ketat, namun tidak sekeras Rikkai. Ancaman paling menakutkan bagi anggota tim adalah Inui Jiru.

Members: Echizen Ryouma [seiyuu: Minagawa Junko], Tezuka Kunimitsu [seiyuu: Okiayu Ryoutarou], Fuji Shuusuke [seiyuu: Kaida Yuki], Ooishi Shuuichirou [seiyuu: Kondou Takayuki], Kikumaru Eiji [seiyuu: Takahashi Hiroki], Inui Sadaharu [seiyuu: Tsuda Kenjiro], Kawamura Takashi [seiyuu: Kawamoto Naru], Momoshiro Takeshi [seiyuu: Onosaka Masaya], Kaidou Kaoru [seiyuu: Kiyasu Kouhei]

Higa

Tim yang berasal dari Okinawa. Kapten tim Higa adalah Kite Eishirou yang dijuluki *Killer* dan *Hitman* karena kemampuannya. Tim ini terdiri dari para jenius dan ahli bela diri yang dikumpulkan oleh Kite yang lalu mengajari mereka *Shukuchiho*, sebuah teknik yang didasarkan pada ilmu beladiri. Mereka tidak segan melakukan kekerasan, misalnya mengarahkan bola pada pelatih sekolah lawan. Tindakan ini didukung oleh pelatih





Saotome Harumi yang bahkan memberi tanda kapan anak didiknya mengarahkan bola ke arah orang lain dalam pertandingan. Dari semua anggota tim, Hirakoba Rin yang tidak suka cara tersebut.

Members: Kite Eishirou [seiyuu: Shingaki Tarusuke], Tanishi Kei [seiyuu: Ueda Youji], Hirakoba Rin [seiyuu: Yoshino Hiroyuki], Chinen Hiroshi [seiyuu: Sueyoshi Kazuya], Kai Yuujirou [seiyuu: Nakamura Daisuke]

Hyoutei

Sebenarnya Hyoutei tidak lolos final Kantou, mereka bisa ikut kejuaraan nasional karena ada rekomendasi khusus. Kesempatan ini mereka pergunakan untuk membalas kekalahan terhadap Seigaku dulu. Dibanding Seigaku yang akrab sesama anggotanya, Hyoutei terkesan dingin karena mereka mengutamakan kemampuan sehingga ada persaingan cukup ketat di antara 200 anggota klub tenis Hyoutei untuk masuk tim regular. Kemampuan tim ini secara individu cukup kuat, bahkan beberapa pemain bisa bermain sebagai *single* maupun *doubles*.

Meski terkesan angkuh, para pemain Hyoutei cukup sportif menerima kekalahan dan mengakui kehebatan lawan. Atobe bahkan menepati janjinya mencukur rambut setelah kalah dari Ryouma, padahal salah satu anak buahnya bersedia menggantikan Atobe.

Members: Atobe Keigo [seiyuu: Suwabe Jun'ichi], Oshitari Yuushi [seiyuu: Kiuchi Hidenobu], Mukahi Gakuto [seiyuu: Hoshi Souichirou], Shishido Ryou [seiyuu: Kusuda Toshiyuki], Akutagawa Jirou [seiyuu: Ueda Yuuji], Kabaji Munehiro [seiyuu: Tsuruoka Satoshi], Ootori Choutarou [seiyuu: Namikawa Daisuke], Hiyoshi Wakashi [seiyuu: Iwasaki Masumi]

Shitenhouji

Sekolah ini berasal dari Osaka, anggotanya sering menggunakan logat daerah saat berbicara dengan sesama teman maupun orang lain. Tahun lalu tim Shintehouji masuk semi final nasional, sehingga mereka termasuk 4 besar se-Jepang. Tim pimpinan Shiraishi ini dilatih oleh Osamu [seiyuu: Yusa Kouji], pelatih nyentrik yang akrab dengan anak didiknya. Anggota paling unik tim ini adalah *combi* Koharu - Yuuji dengan gaya *Manzai pair* dan melakukan hal-hal aneh di lapangan. Dua anggota tim ini mempunyai saudara dari sekolah lain, yaitu Ishida Gin yang ternyata kakak dari Ishida Tetsu [Fudoumine] dan Oshitari Ken'ya yang saudara sepupu Oshitari Yuushi [Hyoutei]. Ace tim ini adalah Tooyama Kintarou yang seumurang dengan Ryouma. Kintarou bersemangat untuk bertanding melawan Ryouma, sementara yang bersangkutan menganggap Kintarou anak aneh. Chitose dulunya berasal dari Kyuushu dan satu sekolah dengan Tachibana Kippe dari Fudoumine. Dia dulu terluka karena Tachibana, maka sewaktu bertemu dalam

match Fudoumine VS Shitenhouji, Tachibana membiarkan bola Chitose mengenai matanya. Chitose keluar dari tim setelah *match* melawan Fudoumine, namun ia muncul kembali berpasangan dengan Zaizen Hikaru melawan Inui - Tezuka.

Members: Shiraishi Kuranosuke [seiyuu: Hosoya Yoshimasa], Chitose Senri [seiyuu: Oosuka Jun], Konjiki Koharu [seiyuu: Naitou Ryou], Oshitari Kenya [seiyuu: Fukuyama Jun], Ishida Gin [seiyuu: Takatsusa Masaya], Zaizen Hikaru [seiyuu: Araki Hirofumi], Hitouji Yuuji [seiyuu: Kumabuchi Suguru], Tooyama Kintarou [seiyuu: Sugimoto Yuu]

Rikkai

Tim Rikkai dari Kanagawa yang telah memenangkan kejuaraan nasional dua tahun berturut-turut ini merupakan rival terberat dari Seigaku. Tim ini tidak memiliki pelatih seperti halnya tim sekolah lain. Kemampuan individu regular Rikkai sudah mencapai taraf nasional sehingga mereka disegani oleh banyak sekolah. Rikkai dipimpin oleh Yukimura yang harus menjalani operasi saat kejuaraan Kantou, sehingga sebagai wakil kapten maka Sanada memikul sendiri beban berat membawa Rikkai menuju kejuaraan nasional. Prinsip Sanada adalah kemenangan, beberapa kali ia menampar anak buahnya karena kalah atau melanggar aturan tim Rikkai. Mereka juga didukung fasilitas lengkap dan bermutu dari sekolah. Rasa percaya diri mereka cukup tinggi sehingga mau mengorbankan 2 *match* pertama dalam pertandingan melawan Nagoya Seitoku demi kemajuan Kirihara. Setelah Kirihara menunjukkan perkembangan, Rikkai menghabisi Nagoya Seitoku melalui pertandingan yang tersisa.

Members: Yukimura Seiichi [seiyuu: Nagai Sachiko], Sanada Gen'ichirou [seiyuu: Kusunoki Taiten], Yanagi Renji [seiyuu: Takemoto Eiji], Yagyuu Hiroshi [seiyuu: Tsuda Eisuke], Niou Masaharu [seiyuu: Masuda Yuuki], Marui Bunta [seiyuu: Takahashi Naozumi], Jackal Kuwahara [seiyuu: Hiyama Nobuyuki], Kirihara Akaya [seiyuu: Morikubou Shoutarou]

RESULTS

Manga Tenipuri yang pertama kali dimuat pada Weekly Jump Juli 1999 terbitan Shueisha telah mengakhiri serialisasinya pada chapter 379 di Weekly Jump terbitan 3 Maret 2008. Sebagian besar pembaca berpendapat *ending Tenipuri* anti-klimaks, hal yang sangat disayangkan dari *manga* sepanjang *Tenipuri*. Ada beberapa dugaan *Tenipuri* dipaksa tamat lebih cepat karena rating serial ini menurun. Dibanding serial Jump lainnya, *Tenipuri*

tergolong cukup sering mengeluarkan *fanbook*. Tercatat 4 *fanbook* telah dirilis selama rentang waktu 6 tahun terakhir ini. Serial ini sudah sering mengadakan *event*, yang terbaru adalah *Tennis no Oujisama 100 Character Songs* yang diadakan pada tanggal 16 Maret 2008 di Pacifico Yokohama Kokuritsu Dai Hall. DVD *event* ini akan dirilis dengan harga hampir 10 ribu yen.

MUSICAL TENNIS NO OUJISAMA

Meskipun sambutan atas *TeniMyu* sudah tidak segegap gempita saat pertama kali dipentaskan, minat atas pertunjukan rutin dari Nelke Planning ini masih cukup tinggi. Terbukti, *TeniMyu* masih berlanjut hingga sekarang, dan aktor yang pernah terlibat pun jumlahnya hampir mencapai delapan puluh orang. Para pemeran *Seigaku* pun telah sampai di generasi keempat. Ditambah lagi, *Dream Live 5th* sudah dijadwalkan untuk tanggal 17-18 Mei di Tokyo, dan tanggal 24-25 Mei di Osaka. Kita tengok sejenak beberapa pertunjukan terakhir yang telah digelar selama dua tahun terakhir ini.

THE MUSICALS

Dream Live 3rd

Tanpa menampilkan plot pun, *Dream Live* yang biasanya diadakan di musim semi selalu ditunggu-tunggu, karena lebih merupakan ajang temu penggemar. *Dream Live 3rd* diadakan tanggal 28-29 Maret 2006 di Zepp Tokyo, sedang versi yang ada di DVD adalah versi 29 Maret. Pada kesempatan ini, para pemeran *Seigaku* generasi kedua dinyatakan lulus, dalam arti akan digantikan oleh generasi ketiga pada *TeniMyu* selanjutnya. Turut lulus adalah Yanagi Kotarou [Ryouma generasi pertama yang sempat absen setelah mengalami kecelakaan di bulan Desember 2003], serta Ichinen Trio generasi pertama: Ishibashi Yuusuke, Toyonaga Toshiyuki, dan Hotta Masaru. Upacara kelulusan di ujung pertunjukan berlangsung dalam suasana yang cukup

emosional, apalagi dengan kehadiran bintang tamu Kimeru [Fuji generasi pertama], Nagayama Takashi [Kikumar generasi pertama], dan Endou Yuuya [Ryouma generasi kedua].

Sebelum upacara kelulusan, penonton dihibur dengan berbagai aksi panggung dari *Seigaku* generasi kedua dan *Hyoutei*. *Hyoutei* sempat membawakan *Do Your Best!* dengan gaya rap, dan *Good Combination*, yang aslinya adalah lagu Golden Pair, dinyanyikan semua pasangan ganda. Anggota tim *Seigaku* dan *Hyoutei* juga sempat memerankan berbagai tokoh dengan gaya kocak

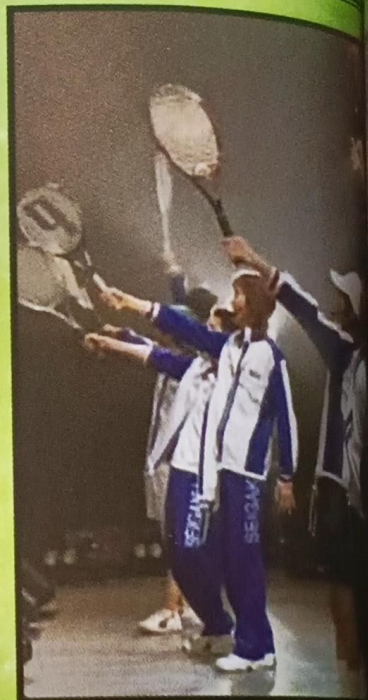
Musical Tennis no Oujisama Advancement Match Rokkaku feat. Hyotei Gakuen

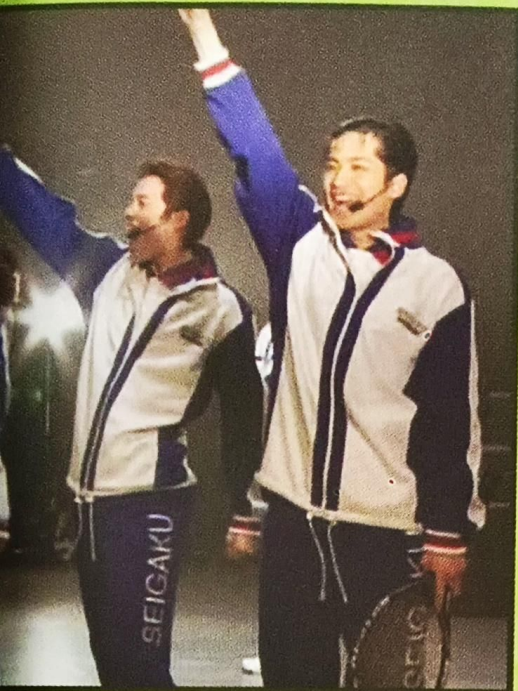
Dalam pertunjukan yang versi DVD-nya menampilkan versi tanggal 12 Agustus 2006 ini,

Seigaku generasi ketiga tampil untuk pertama kali. *RokkakuMyu* dipertunjukkan sepanjang bulan Agustus 2006: tanggal 3-13 di Tokyo, tanggal 17-19 di Osaka, dan tanggal 23-25 di Nagoya. Tasaki Takahiro yang sudah ditetapkan sebagai Kaidou Kaoru generasi ketiga tiba-tiba terpaksa mengundurkan diri, hingga digantikan Kujirai Kousuke dari generasi kedua. *Hyoutei* yang juga muncul mempunyai bagian tersendiri dalam cerita, bukan sebatas bintang tamu.

Musical Tennis no Oujisama Absolute King Rikkai feat. Rokkaku ~First Service

Pertandingan *Seigaku* dengan *Rikkai* dibagi menjadi dua bagian, yakni *First Service* dan *Second Service*. *First Service* digelar tanggal 13-25 Desember 2006 di Tokyo, serta 28 Desember 2006 sampai 8 Januari 2007 di

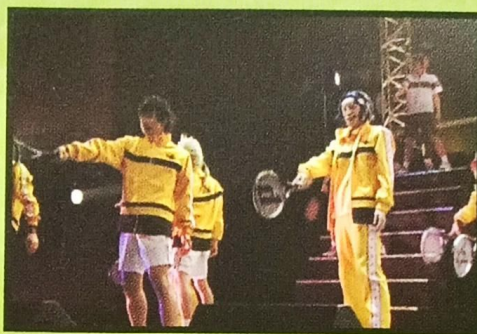




Osaka. Pertunjukan tanggal 18 Januari diambil untuk direkam dalam DVD. Tim Rokkaku tampil sebagai bintang tamu. Sebagai Kaidou generasi ketiga, dipilih Yanagishita Tomo. Cerita dalam musikal ini hanya meliputi pertandingan partai ganda, yakni Momoshiro-Kaidou vs Jackal-Marui, dan Ooishi-Kikumar vs Niou-Yagyu. Satu hal yang menarik di sini adalah diperlihatkannya proses pergantian dandan Baba Tooru [Yagyu Hiroshi], menjadi Niou dan kembali lagi menjadi Yagyu.

Dream Live 4th

Dream Live 4th digelar di Yokohama pada tanggal 30-31 Maret 2007. Versi DVD mengambil pertunjukan hari kedua. Boleh jadi inilah pertunjukan *TeniMyu* paling padat, karena tidak tanggung-tanggung, tujuh tim sekaligus ambil bagian di dalamnya! Seigaku, Rokkaku dan Rikkai tampil secara lengkap. Tidak demikian halnya dengan Fudomine [minus Konishi Ryousei [Ibu Shinji]], St. Rudolph [minus



Shiozawa Hidemasa [Mizuki Hajime] dan KENN [Fuji Yuuta], dan Yamabuki [minus JURI [Akutsu Jin]]. Hyoutei tidak disertai Katou Kazuki [Atobe Keigo] dan Saitou Takumi [Oshitari Yuushi], meski keduanya tampil melalui video. Dalam *Dream Live 4th*, antara lain ada para anggota tim Rikkai yang sempat menjadi 'murid' *dojo* keluarga Sanada; lagu *Depend on Me* yang dinyanyikan para pasangan ganda; dan rekaman adegan kegiatan tim Rokkaku di pantai.

Pada tanggal 17-20 Mei 2007, *Dream Live 4th Extra* dipertunjukkan di Osaka. Selain Seigaku, tim Rokkaku dan Rikkai tampil utuh, bersama Wada Masato [Sengoku Kiyosumi] dan Yazaki Hiroshi [Minami Kentarou] dari Yamabuki, serta Aoyagi Ruito [Mukahi Gakuto] dan Kawai Ryunosuke [Hiyoshi Wakashi] dari Hyoutei. Tadinya yang dijadwalkan tampil adalah Kamakari Kenta [Shishido Ryou], namun karena sakit keras, Kamakari yang juga sempat menjadi *seiyuu* ini digantikan oleh Kawai.

Musical Tennis no Oujisama Absolute King Rikkai feat. Rokkaku~Second Service

Pertunjukan tanggal 25 November 2007 direkam untuk versi DVD. Kisahnya mencakup semua partai tunggal antar kedua tim. Sebagai bintang tamu, muncul dua pemeran dari tim Higa, Luke C [Kite Eishirou] dan Hayashino Takeshi [Chinen Hiroshi]. Pada musikal ini pula Seigaku generasi ketiga dinyatakan lulus.

Musical Tennis no Oujisama The Progressive Match Higachuu feat. Rikkai

Akhirnya Seigaku melangkah ke kejuaraan nasional dan berhadapan dengan tim Higa dari Okinawa. Dalam *manga* dan OVA, Higa dikisahkan melawan Rokkaku terlebih dahulu, namun Rokkaku tidak muncul di musikal ini. Beberapa anggota tim Rikkai hadir sebagai bintang tamu. *HigaMyu* berlangsung dari tanggal 12 Desember 2007 hingga 11 Februari 2008.

THE ACTORS

Penggemar *TeniMyu* tentunya berminat mengenal lebih jauh aktor-aktor yang mereka saksikan di pentas. Untuk memenuhi keinginan ini, sejak tahun 2006 Nelke merilis serangkaian DVD berjudul *Supporter's DVD*. Masing-



Code Geass Shining mini file

Death Note tatakan gelas

Fullmetal Alchemist Big Towel

Loveless Shitajiki/Mousepad

Shippuden-shitajiki

Ouran High Fastener/hp strap

Kyou Kara Maou money Case

Death Note Gantungan kunci Boneka

Kyou Kara Maou Pins/Bros

Ouran High Clear Postcards

Tsubasa Chronicle Hp Strap n Cleaner

Bokura ga Ita Postcard Book

Code Geass Illustration Book

Honey & Clover Illustration Book

La Corda 2 Encore Visual Book

Newtype Romance Spring 2008 w/Code Geass hp strap

LARUKU Live Documentary Photobook 2007

Ayumi -Miracle w/DVD Ltd Ed

Alice Nine Single Mirrorball-CD+DVD ltd ed

LARUKU Single Drink it down

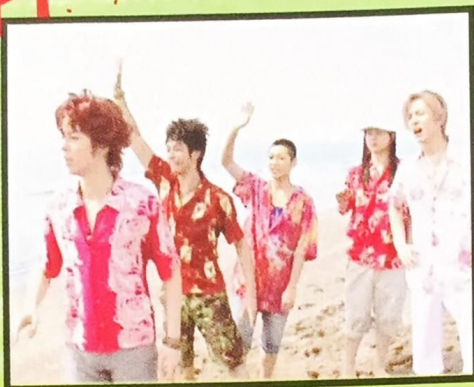
YUI Album I Loved yesterday Rock Pt CD+DVD Ltd Ed

High & Mighty Colour Album

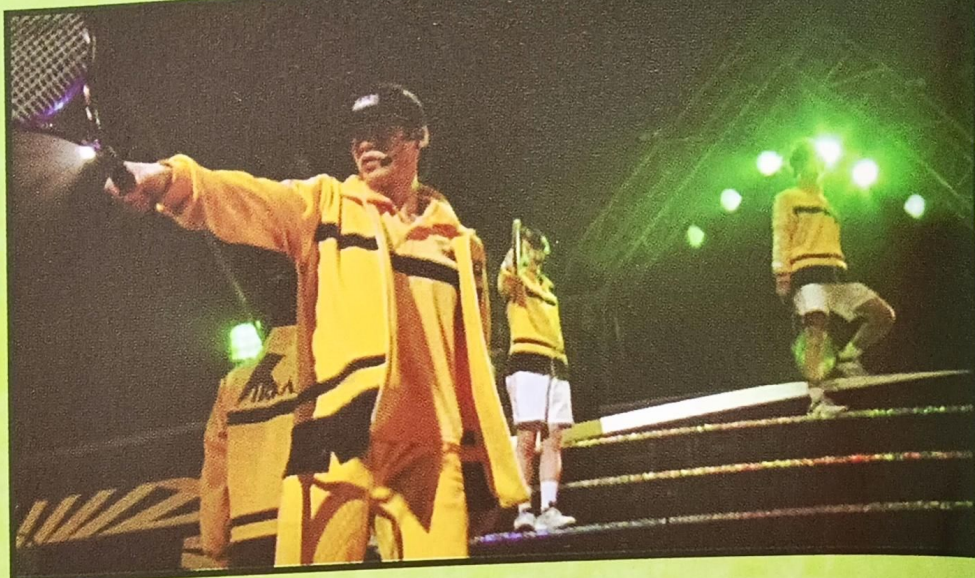
MOHON DI PERHATIKAN
 /DVD yang di jual J GROUND adalah ORIGINAL IMPORTED bukan
 py an, kami tidak menerima pemesanan copy an Harga cd
 dari 100rb ke atas, dan DVD di atas 400rb. DVD tanpa text
 Terima kasih atas pengertiannya

J-GROUND
 The Place for Imported Anime, Manga J-Entertainment

Visit our website : www.j-ground.com
 Email : jground_store@hotmail.com HARUS dengan alamat
 Call/SMS : 0818 980541 HARUS dengan alamat



masing mengetengahkan para aktor berdasarkan generasi atau tim yang diperankan. *Supporter's DVD* pertama menyorot lebih dekat pemeran Seigaku generasi kedua, DVD kedua Yamabuki, DVD ketiga Hyoutei, DVD keempat Fudoumine dan St. Rudolph, DVD kelima Seigaku generasi pertama, dan DVD keenam Seigaku generasi ketiga. *Supporter's DVD* umumnya berisi acara kumpul bareng para aktor, wawancara mengenai kesan-kesan mereka selama bermain dalam *Tenimyu*, serta pendapat tentang tokoh



yang mereka perankan. Di luar OST khusus untuk musikal, *Tenimyu* juga mengeluarkan seri **Best Actor Series**, yaitu album bagi para aktor *Tenimyu* sebagai tokoh-tokoh yang mereka bawaan. Tradisi ini dimulai sejak *Hyoutei Gakuen The Imperial Match*. Sejauh ini CD *Best Actor Series* sudah dirilis untuk: Shirota Yuu [Tezuka Kunimitsu generasi kedua], Katou Kazuki [Atobe Keigo], Aiba Hiroki [Fuji Shuusuke generasi kedua dan ketiga], Saitou Takumi-Aoyagi Ruito [Oshitari Yuushi-Mukahi Gakuto], Sakurada Doori [Echizen Ryouma generasi ketiga], Shiozaki Airu-Shindou Gaku [Amane Hikaru-Kurobane Harukaze], Takiguchi Yukihiro-Seto Kouji [Ooishi Shuuichirou-Kikumar Eiji generasi ketiga], Nakagauchi Masataka-Baba Tooru [Niou Masaharu-Yagyu Hiroshi]. Yang paling baru adalah CD untuk Kanesaki Kentarou-Yagami Ren [Sanada Genichirou-Yukimura Seiichi], yang dirilis pada hari yang sama dengan *Musical Prince of Tennis The Best Actors Series 010 Extra - Seigaku 3rd Regulars Memorial Edition*.

Bagi banyak pemeran dalam *Tenimyu*, pentas ini menjadi batu pijakan mereka untuk meniti karir selanjutnya. Beberapa dari mereka mendapat tawaran untuk ikut bermain dalam *dorama*, *sentai*, *tokusatsu*, film, atau di dunia tarik suara, antara lain:

- Takigawa Eiji [Tezuka Kunimitsu generasi

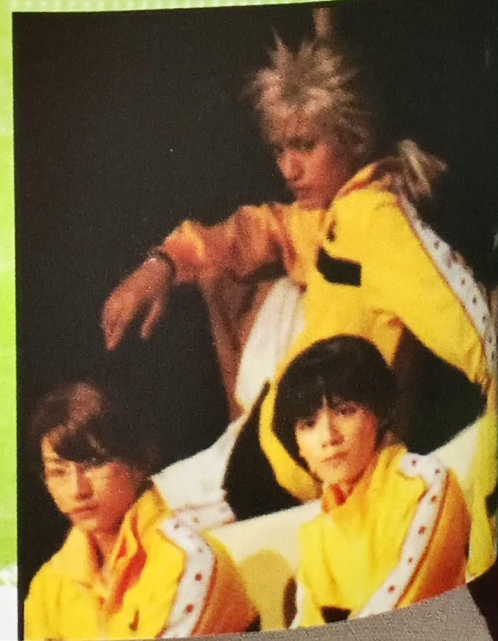
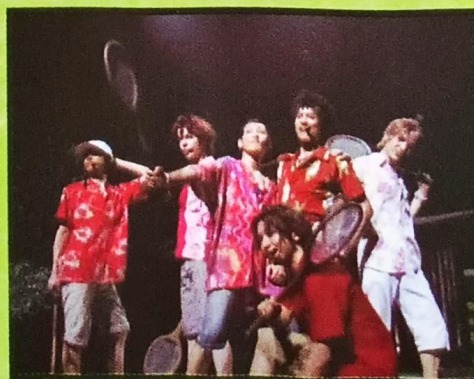
pertama] turut serta sebagai tokoh tetap dalam *Kamen Rider Kiva*. Seto Kouji menjadi tokoh utama dalam serial yang sama.

- Katou Kazuki pernah muncul dalam *Kamen Rider Kabuto*, dan sudah mengukir nama sebagai penyanyi yang potensial.

- Lima aktor *Tenimyu* direkrut ke dalam wadah *entertainment unit* yang disebut PureBOYS sejak Juni 2007. Kelimanya terdiri dari tiga pemeran Seigaku generasi ketiga [Minami Keisuke [Tezuka Kunimitsu], Takiguchi Yukihiro [Ooishi Shuuichirou], Nakayama Masei [Inui Sadaharu]], serta dua pemeran Rikkai [Yagami Ren [Yukimura Seiichi], dan Baba Tooru].

- JURI berperan sebagai Tachibana no Tomomasa dalam *Harukanaru Toki no Naka de: Maihitoyo*, versi panggung dari manga karya Mizuno Tooko.

Namun bukan hanya aktor pemula, aktor yang sudah dikenal sebelumnya pun dapat turut berperan dalam *Tenimyu*. Salah satunya adalah Furukawa Yuuta [Fuji Shuusuke generasi keempat], aktor dan model yang sempat berperan dalam versi *live-action manga* karya Kurumada Masami, *Fuuma no Kojirou*.





TENNIS NO OUJISAMA OFFICIAL FANBOOK 40.5

Seperti biasanya setiap interval 10 volume, *Tennis no Oujisama* atau *Tenipuri* merilis *fanbook*. *Fanbook* terbarunya yang berjudul *Tennis no Oujisama Koushiki Fanbook 40.5* dirilis pada tanggal 4 Desember 2007, berdekatan dengan tanggal terbit *manga* volume 40. *Fanbook 40.5* dibuka dengan *one shot* berwarna 8 halaman berjudul *Fuun Shounen Atohe*, mengisahkan hari pertama Atohe Keigo di Hyoutei yang membuat kehebohan pada upacara pembukaan sekolah. Sebagai perwakilan siswa baru seharusnya Atohe memberikan sambutan, namun ia malah menantang jago tenis Hyoutei untuk melawan dirinya yang akan menjadi raja tenis di sekolah itu. Omongannya bukan sekedar mulut besar, terbukti Atohe bisa mengalahkan para senior di klub tenis.

Sekolah yang menjadi sorotan dalam *fanbook 40.5* selain Seigaku adalah sekolah rival peserta nasional, yaitu Rikkai, Hyoutei, Higa, Shitenhouji, Rokkaku, Yamabuki, dan Fudoumine. Setiap sekolah mendapat bab sendiri yang terdiri dari profil para pemain, data pertandingan, data klub, informasi mengenai sekolah yang bersangkutan dan hal-hal lain yang trivial sifatnya, seperti *memorial scene*, *character fan page*, *fan art* kiriman pembaca, dan masih banyak lagi. Beberapa karakter diperlihatkan isi tasnya yang lalu dikomentari oleh kapten / wakil kapten atau teman setimnya. Ingin tahu yoga ala *Tenipuri*? Tim Rikkai mempraktekannya dengan Sanada sebagai instruktur. Inui mendapat kesempatan memperkenalkan Inui Jiru [Inui Juice] lengkap semua variasinya, bahkan diperlihatkan reaksi

orang-orang yang meminumnya. Inoue Mamoru dari *Monthly Pro Tennis* mewawancarai semua kapten sekolah yang masuk ke nasional. Wawancara ini cukup kocak karena setiap kapten memiliki sifat unik yang terlihat dari cara mereka menjawab pertanyaan Inoue. Seperti *fanbook* sebelumnya, *40.5* kembali menampilkan *Tenipuri Dream Team* versi terbaru serta hasil angket. Angket tersebut berisikan karakter yang paling ingin dijadikan kekasih, adik, kakak, pelatih, paling ditakuti kalau marah, dan masih banyak lagi yang didapat dari hasil angket kiriman pembaca. *Fanbook* ini cukup memanjakan pembaca dengan tebalnya jumlah halaman besertanya banyaknya *color page*, sayang bonus *fanbook 40.5* kalah menarik dibanding *fanbook* sebelumnya. Terlepas dari kekurangan tersebut, *fanbook*

40.5 merupakan buku wajib bagi penggemar *Tennis no Oujisama* yang telah mengakhiri serialisasinya di *Weekly Jump* edisi 14 tahun 2008.



Judul: Tennis no Oujisama Koushiki Fanbook 40.5
Pengarang: Konomi Takeshi
Penerbit: Shueisha
ISBN: 9784088741987
Tebal: 414 halaman
Ukuran: 176 x 114 x 34 cm

HIMITSU ~ THE REVELATION TV

© Reiko Shimizu / Hakusensha - VAP - Madhouse - NTV - D.N. Dream Partners



diangkat dari *manga* berjudul *Himitsu - Top Secret* karangan **Reiko Shimizu** [*Moon Child*, *Kaguya Hime*] yang diserialisasikan di majalah *Melody* terbitan Hakusensha sejak tahun 1999. Anime produksi Madhouse Studio, NTV, dan VAP ini akan ditayangkan di NTV Jepang pada tanggal 8 April 2008 nanti. **Hiroshi Aoyama** [*Rocket Girls*] ditunjuk sebagai sutradaranya dan *character design*-nya diolah oleh **Kyuma Oshita**.

50 tahun dari sekarang, telah ditemukan cara untuk mendapatkan informasi dari otak manusia yang telah mati. Segala sesuatu yang seseorang lihat sebelum kematiannya bisa ditampilkan dalam layar komputer untuk mengetahui penyebab kematiannya. **Tsuyoshi Maki**, pemimpin tim ahli forensik dari *Police Sciences 9th Forensics Laboratory* atau yang disebut unit *Dai Ku*, bersama anggota barunya yang bernama **Ikkou Aoki**, harus mempertimbangkan pilihan-pilihan yang sulit saat mereka harus menyelidiki masa lalu seseorang.

Himitsu ~ The Revelation

GOLGO 13 TV

© Takao Saito, Saito Pro / GOLGO13 syndicate, TV TOKYO 2008



Golgo 13 adalah *manga* yang ditujukan untuk orang dewasa karya **Takao Saito** [*Barom One*]

yang diserialisasikan di majalah *Big Comic* terbitan Shogakukan sejak tahun 1968 sebanyak 138 *tankoubon*. *Golgo 13* merupakan salah satu *manga* terpanjang di Jepang yang telah terjual sebanyak 200 juta kopi dan telah diadaptasi dalam film *live-action* dan film anime. Kini The Answer Studio tengah memproduksi serial

animenya yang akan mengudara di Jepang pada saluran BS Japan, TV Aichi, TV Hokkaido, TV Osaka, TV Setouchi, TV Tokyo, dan TVQ Kyushu mulai tanggal 11 April 2008 mendatang dan rencananya dibuat sebanyak 50 episode. **Shunji Ouga** [*Mankatsu*, *Handsome na Kanojo*] dipercaya untuk menjabat posisi sutradaranya, sementara proses *character design*-nya diserahkan kepada **Kazuyoshi Takeuchi** [*Flag*, *Soccer Fever*]. Anime ini menceritakan tentang seorang pembunuh bayaran bernama **Duke Togo** [*seiyuu*: Hiroshi Tachi] yang terkenal dengan julukan **Golgo 13**. Ia termasuk salah satu penembak jitu terbaik di dunia, namun tak ada yang mengetahui identitasnya.

MICHIKO TO HATCHIN TV

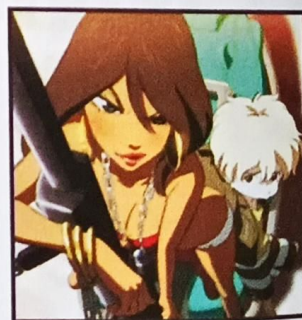
© 2008 manglobe / Caliente latino

Setelah sukses dengan *Samurai Champloo* dan *Ergo Proxy*, Manglobe melanjutkan proyek ketiganya dengan menggarap sebuah serial anime baru berjudul *Michiko to Hatchin*. Berlatar tempat di negeri yang berada dalam kemiskinan dan dikelilingi gurun. **Hatchin** adalah seorang cewek yang melarikan diri dari orang tua angkatnya yang memperlakukannya dengan keras. Ia lalu bertemu dengan **Michiko**,

seorang penyanyi bertubuh seksi yang baru saja kabur dari penjara dengan keamanan sangat ketat. **Michiko** yang terbiasa hidup mandiri kemudian bergabung dengan **Hatchin** untuk melanjutkan petualangan dalam mencari kebebasan.

Michiko to Hatchin diarahkan oleh sutradara **Sayo Yamamoto** yang dipasangkan dengan **Hiroshi Shimizu** sebagai ahli untuk urusan *character design*-nya, sedangkan *mechanical design*-

nya diserahkan kepada **Shigeto Koyama** [*Gunbuster 2*]. Anime ini rencananya akan ditayangkan pada tahun 2008, namun belum diketahui kapan penayangannya.



ZETTAI KAREN CHILDREN TV

© Takashi Shiina / Shogakukan

Di masa depan, orang-orang yang memiliki kemampuan ESP [*Extra Sensory Perception*] semakin berkembang



banyak. Di antaranya adalah tiga gadis cilik berumur 10 tahun yang masing-masing memiliki kekuatan khusus, seperti **Kaoru Akashi** dengan kekuatan psikokinetiknya, **Aoi Nogami** dengan kemampuan teleportasinya, dan **Shiho Sannomiya** dengan kemampuan psikometrinya. Pemerintah Jepang mempekerjakan ketiganya pada lembaga **BABEL** [*Base of Backing ESP Laboratory*] yang hendak mengubah mereka menjadi unit operasi khusus militer. **BABEL** lalu menugaskan seorang letnan berumur 20

tahun bernama **Kouichi Minamoto** untuk mengawasi dan mengasuh gadis-gadis berkekuatan super tersebut. **Zettai Karen Children** yang berarti *Absolutely Lovely Children*, diadaptasi dari *manga* karangan **Takashi Shiina** [*Ghost Sweeper Mikami*] yang diserialisasikan di *Shonen Sunday* dan diterbitkan oleh Shogakukan sejak tahun 2003. Anime produksi Synergy SP bersama TV Tokyo yang akan ditayangkan di Jepang mulai tanggal 6 April 2008 nanti ini disutradarai oleh **Keiichi Kawaguchi** [*Hayate the Combat Butler*, *Moetan*], sedangkan

Takahiro Kagami [*Jigoku Sensei Nube OAV*] menangani *character design*-nya.



TELEPATHY SHOUJO RAN TV

© Atsuko Asano / Kodansha

Persahabatan, kepercayaan, serta cinta pertama yang menghiasi murninya masa remaja akan digambarkan dalam anime berjudul **Telepathy Shoujo Ran** yang diadaptasi dari serial novel berjudul *Telepathy Shoujo Ran Jiken Note* [The Case Notes of the Telepathy Girl Ran] yang ditujukan untuk anak-anak karya **Atsuko Asano**. Novel tersebut diterbitkan di bawah label Aotiori Bunko milik Kodansha sejak tahun 1999 dan telah mencapai 8 volume dimana volume ke 9-nya pertama kali diterbitkan secara *online*. Saluran televisi NHK-Kyoku TV [Educational TV] berencana akan menayangkan anime produksi TMS Entertainment ini sebanyak 26 episode mulai bulan Juni 2008 mendatang.

Ran Isozaki adalah seorang cewek pelajar SMU yang memiliki kemampuan ESP [Extra Sensory Perception]. Ia baru mengetahuinya saat bertemu

dengan murid pindahan bernama **Midori Naha** yang juga memiliki kemampuan yang sama. Keduanya lalu bergabung dengan **Rui Ayase**, kekasih Ran yang juga memiliki kemampuan ESP dalam menyelidiki berbagai kasus misterius dengan menggunakan kemampuan mereka. *Telepathy Shoujo Ran* disutradarai oleh **Masaki Oochuu**, sementara *original character design*-nya dikerjakan oleh **Ushio Tazawa**.



KANOKON TV

© 2005 Katsumi Nishino / Koin

Kouta Oyamada yang baru duduk di kelas 1 SMU baru saja pindah dari desa ke kota dan memasuki SMU Kunpo. Pada hari pertamanya bersekolah, ia bertemu dengan **Chizuru Minamoto**, seorang cewek cantik yang mengajaknya untuk bertemu empat mata di ruang musik sekolah dan sejak saat itu mereka menjadi semakin akrab. Tapi Chizuru ternyata adalah siluman rubah. Selain Chizuru, di sekolahnya juga terdapat siluman serigala bernama **Nozomu Ezomori** yang jatuh cinta pada Kouta dan menjadi saingan Chizuru.

Kanokon diangkat dari serial *light novel* karangan **Katsumi Nishino** yang ilustrasinya dikerjakan oleh **Koin**. *Light novel* terbitan Media Factory tersebut dirilis sejak 31 Oktober 2005 dan telah mencapai 9 volume pada tanggal 25 Februari 2008 yang lalu. Selain itu *Kanokon* juga diterbitkan dalam bentuk *manga* yang ilustrasinya dikerjakan oleh **Rin Yamaki** dan diserialisasikan di majalah Comic Alive sejak 27 Juni 2006 serta dalam bentuk drama CD. Kini sutradara Atsushi Ootsuki mengangkatnya ke layar kaca yang dibantu oleh **Akio Takami** untuk menangani *character design*-nya. Anime produksi Xebec ini akan segera mengudara di Jepang pada saluran AT-X dan Bandai Channel mulai tanggal 5 April 2008.



NATSUME YUJIN-CHOU TV

© Yuki Midorikawa - Hakusensha / Natsume Yujin Tobari Production Committee

Penayangan anime yang diangkat dari *manga* **Natsume Yujin-chou** karya **Yuki Midorikawa** yang diserialisasikan dalam majalah LaLa dan LaLaDX telah ditetapkan. *Natsume Yujin-chou* [The Natsume's book of friend] bercerita tentang **Natsume**, seorang anak laki-laki yang memiliki kemampuan untuk melihat roh sejak ia masih kecil. Karena kemampuannya itu, ia dijaui oleh orang-orang di sekitarnya. Suatu hari, ia mendapatkan sebuah *Yuujin-chou* [book of friend] dari neneknya. Buku itu sebenarnya penuh dengan tulisan-tulisan yang ternyata adalah kontrak yang dibuat antara neneknya dan roh yang dikalahkannya. Satu persatu roh-roh itu muncul, Natsume mencoba menolong mereka ataupun melepaskan mereka, meskipun ada juga roh

yang ingin membalas dendam padanya. Anime ini disutradarai oleh **Takahiro Omori** [Gakuen Alice, Jigoku Shoujo Futakomori], *character design*-nya ditangani oleh **Akira Takata** [Ookiku Furikabutte, Blood+] sedangkan *art director*-nya adalah **Yukihiro Shibutani** [Ookiku Furikabutte, Sakura Taisen]. Anime yang diproduksi oleh **Brains Base** [Ouran Koukou Host Club] ini akan ditayangkan oleh TV Tokyo pada bulan Juli 2008 mendatang.



RATING

15+

GENRE

SCH
CMD

FORMAT

MANGA

Jouousama no Inu © Takeuchi
Mikku / Akita Shoten

Text by Kireishiki Fuudou

女王様と犬 Princess' Dog

Manga **Jouousama no Inu** yang diterbitkan di Indonesia oleh **Elex** dengan judul **Princess' Dog** ini adalah karya kedua **Takeuchi Mikku** [dibaca Mick] di penerbit Akita Shoten setelah sebelumnya beberapa tahun mengisi di Shogakukan. Manga yang berjumlah 11 jilid ini diterbitkan di majalah Princess Gold dari tahun 2000 hingga 2006.



Menurut cerita di *omake*-nya, judul *Jouousama no Inu* sendiri sebenarnya merupakan judul sementara yang asal dicomot dari karya lama Takeuchi yang tidak jadi dibuat. Genrenya dilabeli "Gakuen SM Comedy". Herannya, walau pengarang sendiri meragukan judul itu, tapi dari editor, pembaca, sampai ke neneknya sendiri justru menyukainya.

Walau dibilang SM, jangan harap SM yang terlalu keras seperti *bondage* atau kekerasan fisik berlebihan, karena sebenarnya istilah tersebut lebih menunjuk pada masalah hubungan tokoh utamanya yang seperti anjing piaraan dan majikan. Bahkan di bagian daftar isi juga ditambahi ilustrasi komedi yang memperkuat *image* itu. Walaupun **Amane** disebut sebagai *jimerarekko* [anak yang sering ditindas], hal itu jarang disorot dan kurang digali dalam *manga* ini

Story

Kamori Amane adalah seorang gadis yang pendiam di kelasnya. Orangnya cantik, tapi kelakuannya agak aneh. Tambah lagi, Amane dekat sekali dengan **Inugami Hyoe**, cowok yang populer di kelas. Bukan sekedar akrab, bahkan sampai ciuman tanpa rasa sungkan di depan umum. Tentu saja ini memancing rasa tidak senang dari siswi lainnya di kelas dan menjadi alasan Amane menjadi *jimerarekko*. Ada juga seorang lagi yang memperhatikan Amane, dia adalah **Nishina Takako**, teman sekelas Amane. Walau memiliki rasa keadilan yang tinggi, dia juga tak mau semata-mata

menolong orang yang dihajati. Takako ingin agar anak-anak itu juga berusaha untuk melepaskan diri, walaupun sudah ada temannya dulu yang bunuh diri.

Suatu hari, Takako membawa *handphone* Amane yang terjatuh sampai pulang dan baru sadar setelah larut malam. Karena khawatir, dia pergi ke sekolah dan mendapati Amane tengah duduk manis dalam gudang alat olahraga sesuai permintaan para siswi yang menjahatinya. Barulah mendadak, muncul hantu Kawamoto, teman SMP Takako yang bunuh diri dalam ruangan gudang. Arwah dendam itu mengejar Takako dan Amane. Tapi Amane tidak takut, malah menanyakan siapa nama lengkap si hantu. Karena Takako panik, Amane tak berhasil mendapatkannya, tapi Hyoe datang dan masuk dengan mudah. Yah, urusan hantu diserahkan pada Hyoe, sedangkan Amane dan Takako berniat pulang ke rumah. Anehnya, si hantu terus mengejar Amane dan Takako, atau tepatnya, hanya Takako seorang.

Amane yang ternyata adalah pengguna *kotodama*, kekuatan roh dalam kata-kata yang bisa menguasai orang lain, tak berhasil memanggil nama hantu itu, **Kawamoto Kozue**. Jawabannya hanya satu, arwah itu bukanlah Kawamoto. Itu adalah pikiran dan rasa penyesalan Takako sendiri. Dengan kekuatannya, Amane menghapus ingatan Takako. Besoknya, Takako duluan mengajak Amane berteman dan mulai merencanakan perombakan *image* Amane untuk lebih bisa berteman. Salah satunya, berhenti ciuman dengan Hyoe di sekolahan. Padahal itu sebenarnya bukan ciuman. Hyoe adalah *koma oni* [setan peliharaan] milik Amane yang harus diberi makan kekuatan roh. Amane yang polos percaya saja waktu kecil dulu diajari Hyoe untuk memberi makan lewat ciuman. Setelah bertahun-tahun bersama, hal itu sudah menjadi kebiasaan mereka. Setelah jadi dekat, Takako mulai mengingat lagi kejadian di malam sebelumnya, sampai mengira dia jatuh cinta pada Amane. Tentu saja ini hal yang tak baik, karena Amane punya perjanjian dengan keluarganya, seandainya ketahuan, maka Amane harus pulang kembali ke pulau kampung halamannya. Kepindahan Amane yang seorang kepala keluarga ke Tokyo memang



ditentang keras. Ancaman pernah datang ketika sepupu Amane yang bernama **Hiraka Hayato** pindah sebagai guru sementara ke sekolah Amane. Hayato tidak bermasalah dengan Amane, tapi dengan Hyoe. Hubungan mereka berdua seperti anjing dan kucing yang tidak bisa saling menyukai, apalagi setelah tahu Hyoe mengajarkan Amane memberi makan lewat ciuman. Hayato juga memelihara *koma oni*, burung bernama **Tsubute** yang hubungannya dengan Hyoe juga buruk. Untungnya, Takako tetap mau berteman dengan Amane, sehingga bersedia menjaga rahasia. Kasus pun selesai dengan damai.



Hari-hari di sekolah tetap berlanjut. Di hari hujan, Amane dan teman-temannya menemukan seorang *koma oni* lain, yang merupakan teman lama Hyoe sejak 500 tahun yang lalu, ketika nenek moyang Amane, pendiri klan Kamori, masih hidup. **Zakuro** adalah seorang *koma oni* yang hebat dan terampil, kelakuannya juga jauh lebih sopan daripada Hyoe yang agresif. Namun di balik wajah tersenyum itu ada rahasia yang dia sembunyikan. Zakuro dikabarkan melarikan diri, tapi sebenarnya dia membunuh majikannya karena tidak tahan terus disiksa dan diperlakukan sebagai alat. Zakuro menyayangi majikan aslinya lebih daripada siapapun, karena itulah setelah majikannya meninggal, Zakuro menjadi

putus asa dan kehilangan arah. Zakuro mencoba menyerang Amane hingga akhirnya harus bertarung dengan Hyoe. Kalimat perpisahan Zakuro sungguh mengusik hati Hyoe yang mencintai Amane. "Apakah kalau nona Amane meninggal, kamu juga akan jadi seperti saya?" Ketika musim festival dimulai, dan Amane menjadi putri dalam drama parodi *Beauty and the Beast*, Hyoe semakin kepikiran mengenai perbedaan dirinya dengan Amane. Pada akhirnya, dia adalah *koma oni*, makhluk gaib yang memiliki panjang usia berbeda dengan manusia. Walau begitu, apa dia bisa saling mencintai dengan Amane, atau bahkan, apa bisa dia yang seorang monster asli itu mendapat *happy ending* tanpa perlu berubah kembali menjadi manusia.

Di luar masalah hubungan mereka berdua saja tidak kekurangan masalah. Klan Kamori yang kekuatan Mana-nya semakin melemah tidak mau melepaskan Amane begitu saja. Tapi ada juga mereka yang menginginkan Amane

mati, misalnya orang yang membukakan segel tempat Zakuro dikurung. Bukan hanya itu, dia bahkan sengaja menyulut pertentangan antara klan dengan kelompok-kelompok spiritual lainnya. Bagaimana posisi Amane di sini? Apakah dia harus membela keluarga yang telah mengurungnya sebagai seorang kepala keluarga, atau akan melepaskan diri saja dari konflik untuk meraih kebebasan yang dia inginkan?



Characters

Kamori Amane



Pewaris tunggal kekuatan Mana, yaitu ilmu yang diturunkan dalam keluarganya. Kekuatan Mana yang dapat digunakan untuk

mengendalikan orang lain itu sebenarnya dipakai untuk mengendalikan para *koma-oni*. Agak lemot dan tidak mengerti soal alat elektronik, bahkan bisa merusaknya padahal sekedar mau mengganti baterai senter. Walau Amane yang menyebut dirinya sendiri dengan "*ore*" ini mudah sekali percaya pada orang lain, tapi ia juga punya pendirian yang kuat. Tapi tentang perasaannya sendiri pada Hyoe, dia lambat sekali baru menyadarinya.

Inugami Hyoe



Koma-oni peliharaan Amane. Hyoe adalah *koma-inu* yang terkenal di kalangannya karena sangat kuat. Selain pendiri klan Kamori, tak ada

orang lain yang sanggup menjadi majikannya selama 500 tahun hingga bertemu Amane. Dia selalu sendirian dan terlihat kesal. Anehnya sejak jadi peliharaan Amane, Hyoe jadi terlihat bodoh. Hatinya sering terluka karena Amane yang polos menganggapnya sekedar peliharaan. Hobinya adalah berjudi, tapi nasibnya jelek karena keberuntungannya sudah habis untuk bisa bertemu majikan sebaik Amane.

Nishina Takako



Teman pertama dan dekat dengan Amane. Takako punya rasa keadilan yang tinggi, orangnya juga sensitif. Setelah mengetahui Amane memiliki kekuatan

kotodama, dia membiarkan Amane memanggilnya Ateko [bacaan lain dari huruf kanji Takako] agar Amane tidak khawatir tanpa sadar menggunakan kekuatannya. Pernah mengaku jatuh cinta pada Amane karena salah paham, tapi mereka berdua memang pasangan yang cocok, sebab Takako itu tipe *tsukkomi-chara* untuk meladeni komentar bodoh Amane.

Hiraka Hayato



Saudara sepupu sekaligus juga tunangan Amane. Berasal dari salah satu keluarga cabang yang cukup berkuasa di pulau. Hayato tidak menyukai

Hyoe, mungkin karena semasa kecilnya dia suka diganggu. Mirip dengan Amane, Hayato juga memiliki sifat yang tegas, hanya saja tidak sepolos tunangannya. Walaupun awalnya Hayato mengatakan *koma-oni* hanyalah alat, sebenarnya dia juga sayang pada Tsubute, bahkan rela menghabiskan banyak tenaga untuk menolong Tsubute yang nyaris mati dicabik Zakuro. Hayato juga kurang suka dengan keadaan keluarga Kamori, tapi daripada melakukan kudeta, Hayato ingin mengubahnya dengan menjadi kepala keluarga.

Tsubute



Koma-oni peliharaan Hayato. Wujudnya adalah burung hitam dengan dua pasang mata di sayapnya, atau gadis kecil berpakaian *miko* yang agak

kebesaran dengan sifat *tsun-tsun* tapi kurang *dere-dere*. Beda dengan Hyoe yang berangasan, Tsubute sangat setia pada majikannya, karena itulah impiannya adalah bisa menjadi *koma-oni* yang membanggakan. Sayangnya karena terlalu fokus di kemampuan, dia melupakan penampilannya sendiri yang seperti anak kecil. Tsubute sering adu

mulut dengan Hyoe, tapi itu karena sebenarnya dia iri, semua orang menginginkan Hyoe yang kuat, terutama karena mengira Hayato lebih mengharap bisa mendapat Hyoe.

Mitsumine Aoi



Kakak kelas Amane yang bekerja sebagai model terkenal. Walaupun populer, dia dikenal sebagai si bocah serigala, dari kisah anak-anak soal anak

gembala yang berbohong "ada serigala" dan akhirnya kehilangan kepercayaan. Dia suka berbohong. Aoi yang dikenal dengan nama Souta sebenarnya memiliki masa lalu dimana keberadaannya tidak dianggap. Orang-orang hanya ingin dia sebagai artis yang menghasilkan. Karena kehidupannya, walau sering berwajah baik pada Amane, dia adalah tipe orang yang tak ragu berbuat licik untuk mendapatkan keinginannya.



Zakuro



Cinta pertama Hyoe yang dulu mengira dia adalah perempuan karena memang penampilannya yang manis. Zakuro berasal dari roh air; dia adalah Satori, yaitu makhluk yang bisa membaca pikiran. Dulu, Zakuro bersama Hyoe melayani pendiri keluarga Kamori, tapi setelah majikan mereka meninggal, Zakuro terus melayani penerus keluarga Kamori. Untuk menjadi *koma oni* yang berguna, Zakuro mengubah diri seperti keinginan majikannya. Akan tetapi, majikan pertamanya adalah orang istimewa. Bagi Zakuro, majikannya itu adalah cermin agar dia bisa terus melihat dirinya yang asli. Setelah berpisah, pegangan itu hilang.

Isurugi Chiaki



Seorang anggota klan dari keluarga Isurugi. Sejak kecil, Chiaki dan teman-temannya mengagumi Amare yang terlihat seperti orang hebat. Saat remaja, karena tidak tahan dikungkung aturan klan yang konservatif, Chiaki kabur dari pulau. Berbeda dengan Amare, karena mengingat Chiaki harus berusaha hidup sendiri, sehingga membuka jasa mengutuk. Salah satu alasan Chiaki kabur adalah karena *darling*-nya. Bukannya kekasih, Chiaki itu *idol otaku*. Nantinya, Chiaki bekerja mencari informasi dan dibayar oleh Hayato. Sifatnya lebih ceria dan seperti teman sekampung untuk Amare.

Kurogane



Koma-oni milik Chiaki yang berwujud seperti kera kecil berekor panjang. Ujung ekornya berbentuk cakar yang bisa memotong batang baja dengan sekali tebas. Kurogane tidak pernah menunjukkan wujud manusia, selain itu dia juga terlihat penakut.

Kamori Toui



Paman Amare yang pergi dari pulau sebelum orang tua Amare meninggal. Selama Amare tinggal di Tokyo, Toui-lah yang menjadi wali dan sponsor. Orangnya agak eksentrik, suka seenaknya, berlawanan dengan orang tua lain dalam klan Kamori. Alasan Toui lari dari pulau dulu berkaitan dengan pengangkatan kakaknya sebagai kepala keluarga sebelumnya.

Gion



Koma-oni milik Toui. Beda dengan kebanyakan *koma-oni* lain, Gion bukan tipe petarung, tapi tipe pengumpul informasi yang bisa menyembunyikan wujud. Yah...bisa dibilang cewek bunglon, walau bentuk binatangnya adalah kupu-kupu. Bentuk manusianya adalah seorang perempuan seksi yang berjas. Mirip dengan majikannya, walau terlihat tersenyum dan main-main, dia juga bisa jadi seram.

Narumi



Seorang *onmyouji* dari Kyoto, dan teman Hayato waktu kuliah. Dia muncul belakangan saat ada kasus orang yang menjual *koma oni* milik Kamori pada kelompok lain. Tipe orang ini santai tapi berbahaya, kecuali terhadap satu orang, yakni istrinya yang sangat dia sayangi dan baru bisa menikah setelah perjuangan keras selama bertahun-tahun. Tentu saja, istrinya itu jauh lebih kuat dan seram.

Dari segi cerita, *Princess' Dog* sebenarnya cukup standar, berkisah tentang cerita antara tuan putri dan pengawalnya

yang berubah menjadi perasaan cinta. Ditambah dengan penghalang karena keduanya adalah makhluk yang berbeda. Namun, ada unsur yang membuat cerita ini menarik, setidaknya di bagian awal, yakni unsur komedi.

Kepolosan Amare yang melakukan berbagai hal yang kelihatan tak masuk akal, maupun sikapnya yang melihat Hyoe sebagai anjing peliharaan walaupun Hyoe jelas-jelas suka pada Amare. Berkali-kali juga Hyoe yang sudah senang mendapat suasana bagus, akhirnya harus dihempaskan kembali ke daratan oleh penutup yang tidak menyenangkan.

Untuk plot, semakin pertengahan jilid memang ceritanya berubah semakin serius, baik tentang hubungan kedua tokoh utama, maupun kasus di belakang klan Kamori.





Seiring dengan booming Korea di Jepang beberapa waktu lalu, bulan Desember kemarin beredar kabar bahwa drama Korea **Winter Sonata** [di Jepang

diberi judul *Fuyu no Sonata*] yang dibintangi aktor Bae Yong Joon dan Choi Ji Woo akan diadaptasikan dalam versi anime. Kini kabar tersebut sudah diperjelas kebenarannya lewat pengumuman resmi yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2008 di acara Tokyo International Anime Fair 2008.

Sang aktor **Bae Yong Joon** yang dikenal sebagai Yon-sama dipastikan akan menjadi *seiyuu* tokoh utama yang diperankannya. Anime *Winter Sonata* akan diproduksi oleh kerjasama studio animasi Jepang dan Korea, sedangkan sutradaranya ditangani oleh Daisuke Nakayama. Belum ada kabar jelas kapan perilis anime ini.

Karakter robot kucing **Doraemon** dalam manga karya Fujiko Fujio dinobatkan menjadi duta besar anime oleh Menteri Luar Negeri Jepang. Sang



kucing baru saja menerima penghargaan tersebut pada upacara di bulan Maret kemarin yang diserahkan oleh menteri Masahiko Komura. Dengan demikian Doraemon akan menjalankan misi untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang ke seluruh dunia.



Cat Street, manga terbaru karya Yoko Kamio yang sebelumnya dikenal lewat

Hana Yori Dango, akan diadaptasikan menjadi drama *live action* yang dijadwalkan tayang di NHK pada musim panas 2008 mendatang. Berkisah tentang seorang artis belia 16 tahun bernama Keito Aoyama yang berhenti berakting setelah mengalami trauma kecelakaan. Setelah bertahun-tahun menutup diri, kehidupannya mulai berubah setelah ia masuk ke sebuah sekolah.

Sang mangaka, Kamio-sensei sudah berhenti membuat manga sejak tahun lalu, namun ia akan menggambar karya pendek di majalah Bessatsu Margaret edisi Mei untuk mengumumkan pembuatan drama *Cat Street*. Manga *Cat Street* jilid 8 dan terakhirnya akan diterbitkan bulan April ini.

Majalah Shonen Sunday mengumumkan bahwa pihaknya akan menawarkan *special mail away* DVD **Detective Conan** seharga 980 yen pada seluruh pembacanya. DVD ini terdapat kisah baru yang tidak ada dalam versi manga maupun TV seri, berjudul **Joshi Kousei Tantei Suzuki Sonoko no Jikenbo**. Dengan durasi selama 25 menit, DVD ini mengangkat kisah tentang kasus pembunuhan di kantor redaksi majalah Weekly News. Di sini Conan akan mendapat bantuan tak terduga dari Sonoko yang membantunya memecahkan kasus pembunuhan tersebut. Penawaran ini berlaku sejak edisi 15 [rilis pertengahan Maret] hingga edisi akhir Mei mendatang.

Studio Madhouse tengah membuat *remake* dari anime klasik **Shinzo Ningen Casshan** yang diproduksi Tatsunoko Production. Anime versi barunya ini

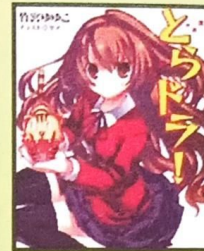


akan diberi judul sementara **Casshern** dan rencananya ditayangkan mulai musim gugur tahun ini. Sutradara yang menangannya adalah Shigeyasu Yamauchi [*Saint Seiya*, *Hana Yori Dango*], sedangkan desain karakternya dibuat oleh Yoshihiko Umakoshi [*Berserk*, *Mushishi*]



Lewat situs resminya, studio Gainax mengumumkan bahwa anime **Tengen Toppa Gurren Lagann** akan dirilis versi *movie* yang dijadwalkan premier musim gugur 2008.

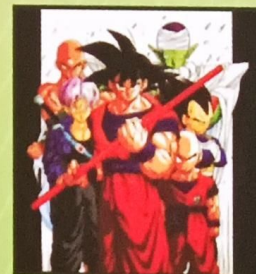
Untuk merayakan perilis *movie* itu, studio Gainax menggelar 4 *event* terpisah di acara Tokyo International Anime Fair 2008. Acara pertama *Haru da! Drill da! Gurren Lagann Matsuri* pada tanggal 29 Maret menampilkan 6 *seiyuu* karakter utama dalam anime *Gurren Lagann* antara lain **Tetsuya Kakehara** [Simon], **Katsuyuki Konichi** [Kamina], **Marina Inoue** [Yoko], dll, di mana mereka juga melakukan rekaman acara radio *Tengen Toppa Gurren Lagann* di stand Gainax. Sedangkan tanggal 30 Maret, ketiga *seiyuu* itu bersama **Yukari Fukui** [Nia], **Nobuyuki Hiyama** [Viral] akan menggelar *talk show*.



Light novel komedi romantis berjudul **Toradora!** karya Yuyuko Takemiya akan diadaptasikan dalam serial animasi TV. Novel yang pernah meraih penghargaan

Kadokawa Awards pada tahun 2007 ini berkisah tentang seorang anak laki-laki kelas 2 SMU bernama Ryuuji Takasu yang dijauhi teman-temannya karena wajahnya seperti seorang pembuat onar. Ia bertemu dengan seorang cewek mungil namun garang yang juga dijauhi teman-teman bahkan keluarganya sendiri. Hubungan keduanya pun berlanjut menjadi hubungan asmara karena kesamaan nasib.

Sementara itu versi *manga* **Toradora!** yang diserialisasikan di majalah bulanan Dengeki Comic GAO! juga baru saja dipindahkan serialisasinya ke majalah Dengeki Daioh. Sedangkan versi novel jilid ke-7 yang merupakan *spinoff novel* akan diterbitkan April ini dengan judul **Toradora Spinoff! Koufuku no Sakura-iro Tornado**.



Movie live action **Dragonball** produksi Hollywood yang menghabiskan dana sebesar 100 juta dolar direncanakan akan premier di

Jepang mulai bulan Maret tahun depan di Nichigeki Theatre One. *Movie* itu sendiri baru akan premier di Amerika pada tanggal 3 April 2009. Seperti apakah jadinya *movie* yang diproduksi oleh Stephen Chow [*Shaolin Soccer*] ini, semoga saja tidak mengecewakan fans *Dragonball*.

Dalam blog-nya, mangaka **Ken Akamatsu** menyebutkan bahwa *manga* **Negima!** jilid 23 hingga 25 akan diadaptasikan menjadi versi



OVA *Negima!*. OVA pertama yang rencananya dirilis tanggal 17 Juli mendatang akan mengambil kisah cerita *chapter* 176-177, dilanjutkan OVA kedua yang dirilis tanggal 17 Oktober dengan mengambil kisah *manga chapter* 178-180, dan OVA terakhir yang mengambil kisah *chapter* 181-183 yang akan dirilis tanggal 17 Januari 2009.

Hockey bu e youkoso!

Hana Suzuki adalah cewek berusia enam belas tahun yang hanya menyukai dua hal saja dalam hidupnya: tidur dan makan. Tidur adalah hal yang paling penting bagi Hana sampai-sampai ia mati-matian berusaha lulus ujian masuk SMU Meirinkan hanya karena sekolah

itu berjarak 200 meter dari rumahnya, yang berarti ia bisa bangun lebih siang setiap paginya. Suatu pagi, saat berjalan dengan setengah tertidur menuju sekolah, Hana tertabrak oleh sebuah mobil. Dengan gerakan refleks yang cukup bagus, Hana selamat, namun mobil itu mengalami kerusakan yang

cukup lumayan. Cowok pemilik mobil yang dipanggil 'Izumi-sama' oleh supirnya itu menanyakan nama lengkap dan kelas Hana, juga memaksa Hana untuk datang ke klub hoki sepulang sekolah sebagai pertanggung-jawaban atas mobilnya yang rusak dan tidak diasuransikan. Setibanya di klub yang bernama **Grand Hockey Club** atau disebut juga **Guraho**, Hana disambut dengan *confetti* selamat datang oleh semua anggota klub, termasuk cowok tadi. Hana disambut sebagai anggota baru!

Sudah jelas Hana menolak, karena memasuki klub berarti akan melakukan latihan pagi yang juga secara otomatis mengurangi jatah waktu tidurnya. Namun, meski dinamakan klub hoki, kegiatan utama klub ini adalah berwisata dan pergi ke *onsen* atau dengan kata lain bisa disebut *Travelling Club*. Mereka jalan-jalan bukannya tanpa alasan, tapi karena **Guraho** adalah satu-satunya klub hoki di prefektur tempat mereka tinggal. Hana pun akhirnya berhasil dibujuk untuk menjadi anggota **Guraho** dengan iming-iming berwisata ke penginapan mewah dan

makanan lezat. Semua anggota memperkenalkan diri pada Hana, dimulai dengan cowok tadi pagi yang bernama **Izumi Oda**, anak kembar yang menyebut diri mereka **Ayuhara-kyoudai** [Ayuhara bersaudara], *bishounen* [cowok cantik] bernama **Natsuki Serizawa** dan

seorang cowok super serius bernama **Takashi**

Itoigawa. Takashi dengan terang-terangan mengatakan bahwa ia tidak setuju Hana bergabung dalam klub hoki laki-laki.

Mendengar kata 'klub hoki laki-laki', Hana tidak jadi bergabung dengan klub tapi Izumi menahannya dan menggenggamkan spion mobilnya yang patah remuk. Diintimidasi seperti itu, mau tidak mau Hana bergabung. Tiba-tiba saja Izumi melemparkan *dart* ke sebuah peta Jepang. *Dart* itu

menancap di Miyagi, daerah 'tujuan wisata' mereka yang berikutnya. Izumi meminta Takashi mencarikan sekolah di Miyagi yang bisa berlatih-tanding dengan klub hoki SMU Meirinkan. Dari pembicaraan

MY HEAVENLY HOCKEY CLUB

Seorang cewek yang doyan makan dan tidur dipaksa untuk memasuki klub hoki yang semua anggotanya adalah cowok tampan. Bagaimana caranya melewati semua cobaan itu?



dengan tubuhnya. Izumi dan Takashi dipaksa menggosok punggung ibu-ibu yang sedang mandi di *ofuro*, sedangkan Ayu-hara-kyoudai dan Natsuki menjamu kakak-kakak cantik minum sake. Derita mereka tidak cukup sampai di situ saja, Izumi dan Takashi hampir 'diserang' oleh ibu-ibu tadi. Akhirnya mereka tahu kalau kakek 'menjual' ketampanan mereka lewat situs *ryokan*, layaknya *host club*. Cara itu memang ampuh, para tamu wanita mulai berdatangan ke Yama no Oku *ryokan*. Malam harinya, Hana membuatkan masakan yang terbuat dari sayuran gunung untuk cowok-cowok *Guraho* supaya mereka tetap bersemangat menjalani semuanya. Setelah makan, Izumi dkk bertugas melayani para tamu yang sedang makan malam. Namun, nampaknya ada yang aneh dengan mereka semua. Izumi, Takashi, Ayu-hara-kyoudai juga Natsuki seolah kepanasan dan mulai melepaskan *yukata* mereka satu persatu di hadapan semua tamu. Apa yang sebenarnya terjadi?

anggota *Guraho*, Hana baru menyadari bahwa mereka belum pernah bertanding sekalipun, jarang berlatih, tidak hafal peraturan permainan hoki dan bahkan tidak tahu cara memegang *stick* yang benar. Hana pulang begitu saja tanpa memperdulikan pesan Izumi untuk datang berlatih besok pagi. Keesokan paginya, Izumi datang ke rumah Hana dan memanggul pergi Hana yang masih tidur tapi sudah dipakaikan seragam sekolah oleh ibunya. Hana terbangun di ruangan klub dan menjerit karena tanpa sengaja melihat anggota lain sedang berganti pakaian. Latihan pun dimulai. Belum apa-apa Hana sudah disiksa Izumi dan dikerjai Takashi yang sebal Hana mendapat perhatian lebih dari Izumi. Menurut Ayu-hara-kyoudai, ini pertama kalinya Izumi merasa tertarik dengan seorang cewek, sampai-sampai membuat Takashi yang sudah seperti 'pelayan' Izumi cemburu berat. Latihan yang cukup berat di pagi hari ini membuat Hana yang jarang bergerak jadi kelelahan dan nyeri otot, sehingga ketiduran di kelas dan dimarahi pak guru.

Hari pertandingan pun tiba. Dengan mata sembab dan masih mengantuk, Hana melangkahkan kakinya ke sekolah. Ia merasa heran, karena hari itu *Guraho* menyuruhnya datang ke atap sekolah, bukannya stasiun kereta. Ketika tiba di atap sekolah, ternyata anggota yang lain sudah menunggu dan mereka akan pergi ke Miyagi dengan menaiki helikopter! Menurut Izumi, helikopter lebih praktis, karena cepat dan mereka tidak perlu berpindah-pindah kendaraan. Hana kesal pada Izumi, karena tadinya ia kira bisa menikmati saat-saat tidur di kereta Shinkansen menuju Miyagi dan menyantap *ekiben*. Kegiatan latihan-tanding hari itu sendiri batal diadakan karena suatu hal, namun *Guraho* tetap pada rencana

semula: menginap di sebuah *ryokan* [penginapan tradisional Jepang] mewah, bersantai-santai dan menyantap *Gyutan*, sejenis masakan olahan lidah sapi.

Di lain waktu, *Guraho* memutuskan untuk pergi menginap di sebuah *ryokan* di tengah gunung untuk menyenangkan hati Izumi yang kesal setelah liburan di Okinawa. Setelah berjalan jauh dan mendaki anak tangga, mereka akhirnya tiba di Yama no Oku *ryokan*. Namun penginapan itu sungguh bobrok dan suram, sangat berbeda dengan foto yang ada di majalah. Meskipun sedikit ragu, mereka tetap masuk ke dalam *ryokan* itu. Semua terkejut melihat 'pemunculan' kakek dan nenek tua yang ternyata adalah pasangan pemilik *ryokan*. Saat kaki Izumi hendak dibasuh dengan air hangat [bagian dari servis *ryokan*], terjadilah sebuah insiden yang menyebabkan nenek mengalami sakit pinggang, sampai tak mampu bergerak. Karena hari itu akan ada lagi rombongan yang datang menginap, maka Izumi dkk memutuskan untuk membantu kakek, dari mulai membelah kayu bakar, mencuci, memasak [namun hasilnya tidak ada yang beres]. Meski mereka tidak bisa bekerja, tapi tamu yang datang terpesona dengan ketampanan cowok-cowok *Guraho*. Kakek dan nenek yang menyadari hal itu, memutuskan bahwa Izumi dkk akan 'membayar'



Gasshuku e ikou!

Hana Suzuki



Putri pemilik toko tahu Suzuki ini terpaksa menjadi kiper *Guraho*. Selain makan dan tidur, belakangan diketahui ia suka berendam dan bermalas-malasan di *ofuro*. Ia bisa melakukan

apapun sambil tidur, seperti: berjalan sampai sekolah, mengerjakan soal-soal ujian bahkan mengalahkan bucu gunung. Hana pernah tidur selama 64 jam *non-stop* karena tubuhnya yang jarang dipakai berolah raga 'menuntut' untuk istirahat. Ia sebal sekali kalau Izumi menghina dadanya yang rata. Tipe cowok kesukaannya adalah yang perutnya empuk dan bisa dijadikan bantal saat tidur.

Izumi Oda



Cowok super kaya ini tidak pernah menunjukkan minatnya pada cewek, kecuali pada Hana [menurut Izumi, Hana masih lebih mirip cowok dari pada Natsuki]. Memiliki motto 'Aku Adalah

Hukum' dan memaksa semua anggota klub untuk melaksanakan perintahnya. Anggota *Guraho* yang lain pun selalu menjaga agar

moodnya tetap baik. Kapan pun dan dimana pun selalu adu mulut dengan Hana dan hanya bisa akur saat makan dan tidur saja. Izumi takut pada hantu dan benci ramalan.

Takashi Itoigawa



Takashi adalah wakil kapten *Guraho*. Ia adalah teman Izumi, namun lebih 'memposisikan' dirinya sebagai pelayan Izumi. Ia rela melakukan apa saja untuk membuat Izumi senang, termasuk

membujuk Hana yang ia benci agar kembali ke *Guraho*. Sejak awal ia menentang kehadiran Hana di *Guraho* dan kesal karena menurutnya Hana terlalu dekat dengan Izumi.

Natsuki Serizawa



Cowok ini lebih sering disangka cewek karena 'kecantikannya'. Kerap memaksa orang untuk melihat isi celananya untuk membuktikan bahwa ia laki-laki tulen. Baik hati dan sering membantu

Hana. Meski penampilannya lembut tapi tenaganya tetap saja tenaga laki-laki. Ia juga pandai membujuk Hana dengan makanan.

Ayuhara-kyoudai



Si kembar identik yang selalu ceria ini adalah murid kelas satu. Mereka lebih paham tentang Hoki daripada Izumi karena pernah berlatih Hoki sewaktu masih SD. Sang kakak bernama Kinta dan

adiknya bernama Ginta.

Ai wo sagashite...

My Heavenly Hockey Club atau *Gokuraku Seishun Hockey Bu* dalam bahasa Jepang, adalah salah satu seri *manga* karya Ai Morinaga. *Manga* ini diterbitkan sebanyak 6 jilid oleh Kodansha di Jepang dan dilanjutkan Del Rey Manga di Amerika. Tiga volume pertamanya dinilis di Amerika antara Mei sampai November 2007, dan sisanya pada tahun 2008 ini. Serinya sendiri masih terus berlanjut. Di Indonesia, *manga* ini telah diterbitkan oleh *m&c!* sejak bulan Maret kemarin. Karya-karya *mangaka* kelahiran Okayama ini antara lain: *Ahiru no Oujisama*, *Maniattemasu!*, *Strawberry-chan no Karei* na *Seikatsu*, *Yamada Taro Monogatari*, *Boku to Kanojo no XXX*.

OMAKE

Hockey

Hockey atau hoki dalam bahasa Indonesia, adalah salah satu jenis olahraga di mana kedua belah tim berusaha untuk memasukkan bola atau pun *puck* [sejenis piringan bulat keras] ke dalam gawang lawan menggunakan *stick* hoki. Jenis-jenisnya antara lain, *field hockey*, *ice hockey*, *road hockey*, *roller hockey* [*inline skate* maupun *quad*], *unicycle hockey* dll.

Di Mesir terdapat gambar kuno berusia 4000 tahun yang melukiskan tentang permainan sejenis *field hockey*. Hoki modern mulai dimainkan di Inggris pada abad 18 dan klub hoki pertama berdiri pada 1849. *Field hockey* adalah olahraga nasional India.

Ekiben

Ekiben [*Railway boxed meal*] adalah jenis *bento* yang dijual di atas kereta atau di stasiun kereta di Jepang. Pertama kali dijual di stasiun Utsunomiya tahun 1885 dengan menu sederhana berupa *onigiri* yang diisi dengan *umeboshi* dan dibungkus dengan daun bambu. Pada zaman sekarang, *ekiben* telah dikemas dengan kotak menarik yang terbuat dari plastik, kayu maupun keramik juga dilengkapi dengan sumpit dan teh. Beberapa stasiun kereta menjadi terkenal karena *ekiben* berisi makanan khas setempat yang dijualnya.

SCORE	STORY	75
	CHARA DEVELOPMENT	65
	ARTWORK	75
	PLOT	70
	HUMOUR	80

✚ Kisahnya cukup mengocok perut dan cowok-cowok hasil goresan tinta Morinaga-sensei cukup menyegarkan mata.

✚ Inti ceritanya hanya berjalan di tempat.





Vampire Knight

VAMPIRE digambarkan sebagai penghisap darah yang menjadi musuh manusia. Banyak literatur dan film menceritakan pertempuran abadi antara manusia melawan mereka. Setiap cerita mempunyai versi tersendiri mengenai kehidupan makhluk malam tersebut. **Hino Matsuri** yang sudah dikenal dengan *Toraware no Minoue* [Your Prisoner] dan *Merupuri* kali ini mengangkat kehidupan *vampire* dalam karya terbarunya berjudul **Vampire Knight**. *Vampire Knight* diserialisasikan di majalah **LaLa** terbitan **Hakusensha** dan versi *tankoubon* sudah rilis 6 volume.

Cross Academy adalah sekolah swasta yang memiliki dua kelas: *Day Class* [kelas siang] dan *Night Class* [kelas malam]. Dari penggolongan kelas sudah jelas mereka memiliki jam sekolah berbeda juga. Murid *Night Class* yang cantik dan tampan menjadi sumber kekaguman *Day Class*, sehingga setiap *Night Class* keluar dari asrama untuk bersekolah, pasti murid *Day Class* menunggu di depan asrama untuk melihat mereka, yang tentu saja membuat keributan dan menghambat murid kelas malam. Oleh karena itu, **Cross Yuuki** dan **Kiryuu Zero** diserahi tugas oleh *Board Chairman Cross* untuk menjaga murid kelas malam. Secara resmi

itulah deskripsi tugas Yuuki dan Zero, namun tugas mereka yang sebenarnya jauh lebih berat. Jabatan sebenarnya Yuuki dan Zero adalah *School Guardian* yang bertugas menjaga rahasia *Night Class*. *Night Class* sangat dilindungi karena mereka semua sebenarnya adalah *vampire*! Dari zaman dahulu manusia berperang melawan *vampire*. *Board Chairman Cross* mempunyai cita-cita supaya manusia bisa hidup berdampingan dengan *vampire*, maka diadakanlah *Night Class* yang murid-muridnya adalah kalangan atas kaum *vampire*. *Night Class* dipimpin oleh **Cian Kaname**, *vampire* tertinggi dalam kaumnya. Yuuki diam-diam menyukai Kaname karena pemuda itu dulu menyelamatkan dirinya dari serangan *vampire* jahat. Kaname membawa Yuuki kecil yang hilang ingatan ke rumah *Board Chairman Cross* yang lalu mengangkatnya sebagai anak. Berbeda dengan Yuuki yang percaya tidak semua *vampire* jahat, Zero berpikir sebaliknya. Kematian keluarganya yang dibasmi *vampire* sewaktu kecil membuatnya membenci makhluk malam itu.

Rasa ingin tahu murid *Day Class* kadang membuat Yuuki terjebak dalam situasi bahaya. Jika Zero dan Kaname tidak muncul, Yuuki nyaris saja dihisap darahnya oleh murid *Night*

Class. Selain itu Yuuki dihadapkan kenyataan bahwa Zero sebenarnya *vampire* juga. Zero selama ini menahan insting *vampire* dalam dirinya akhirnya tidak kuat lagi dan menyerang Yuuki. Zero yang kemudian menyesali perbuatannya hendak meninggalkan sekolah, namun dicegah Yuuki yang berjanji akan membunuh Zero dengan tangannya sendiri jika suatu saat pemuda itu sudah tidak terkendali lagi. Meski diberi pil darah, Zero tetap menderita karena yang ia butuhkan adalah darah sebenarnya. Tidak tega melihat keadaan Zero, Yuuki lalu melakukan perbuatan terlarang bagi manusia, yaitu membiarkan *vampire* mengisap darahnya. Apakah itu merupakan jalan keluar terbaik? Ternyata tidak, karena Kaname yang tahu identitas Zero bertanya pada *Board Chairman Cross* sampai kapan pemuda itu dibiarkan di *Day Class*. Selain masalah antara *vampire* dengan manusia, dalam kalangan *vampire* sendiri sepertinya ada konspirasi tingkat tinggi yang melibatkan Kaname dan *vampire* yang dulu membunuh orangtua Zero.

Rating: 15+

Ada adegan yang menjurus ke arah seksual.



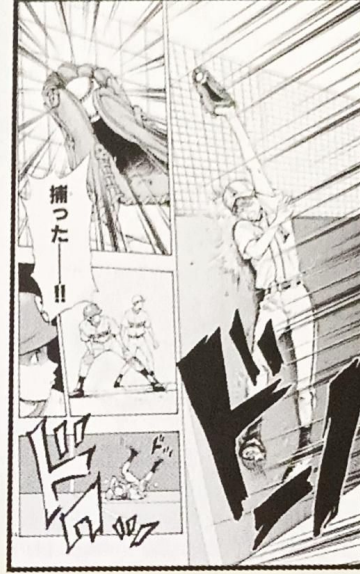
Aoizaka High School Baseball Club

Olahraga baseball adalah salah satu olahraga favorit selain sepak bola di Jepang. Hampir sebagian besar penduduknya terkenal fanatik akan baseball atau yang di Jepang disebut *yakyuu*. Salah satu cerita dari sepak terjang para pemain baseball di Jepang akan dipaparkan dalam manga *Aoizaka High School Baseball Club* yang dalam bahasa Jepang berjudul *Saikyou! Toritsu Aoizaka Koukou Yakyuubu* ini.

The hand ... has slightly gotten the eyes running To the other side of the darkness where it is no more.

Cerita dalam *manga* ini dimulai saat musim panas di mana *Kitaouji Kitarou* masih berumur 9 tahun dan duduk di bangku SD kelas 3. Pada suatu pertandingan, karena tim *baseball*-nya kalah, kakak sepupunya yang bernama *Sugawara Suzuo* lalu menangis. *Suzuo* yang saat itu duduk di

kelas 3 SMU gagal membawa timnya menjuarai pertandingan olahraga *baseball* tingkat SMU di Jepang yang disebut *koushien*. Melihat *Suzuo* menangis, *Kitarou* lalu berjanji akan mengantarkan tim *baseball*-nya hingga ke *koushien*. Tak terasa waktu pun berlalu dan 6 tahun kemudian, *Kitarou* telah beranjak dewasa. Ia lalu memasuki sebuah sekolah elit yaitu SMU *Aoizaka*. Di sana ia bergabung dengan tim *baseball* yang tanpa ia duga ternyata dipimpin oleh *Suzuo*, yang juga merangkap sebagai pelatihnya. Jumlah anggota tim tersebut tadinya hanya sedikit dan kian hari kian berkurang saat beberapa anggotanya mengundurkan diri dengan berbagai alasan. Selama ini tim *Aokou* selalu dikalahkan dalam setiap pertandingan awal dari kompetisi *baseball*. Setahun yang lalu guru yang menjadi pelatih tim *baseball* SMU *Aoizaka* pindah ke sekolah lain. Pada saat rapat antar guru, *Suzuo* menawarkan diri untuk menjadi pelatihnya. Saat itu ia begitu



bersemangat untuk membangkitkan kembali tim *baseball* sekolah tempat ia mengajar tanpa melihat keadaan sebenarnya dari tim tersebut.

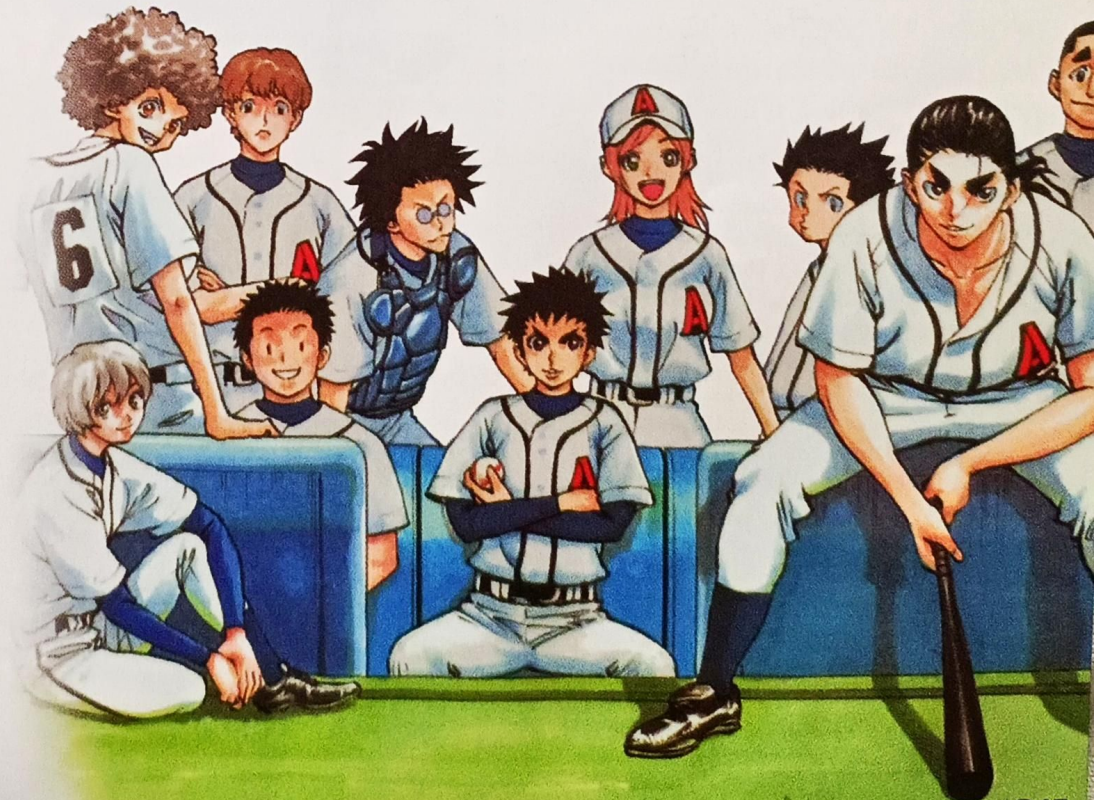
Suzuo pun sempat putus asa dengan keadaan tim *baseball*-nya. Ketika Kitarou hendak masuk ke dalam tim *baseball* SMU Aoizaka, anggota yang tersisa hanya tinggal 4 orang. Tapi ia tak putus asa dan berniat mencari lagi anggota tambahan. Tanpa di duga sebelumnya, Kitarou lalu bertemu dengan para sahabat lamanya yang dulu pernah tergabung dalam tim *baseball* di bangku SD seperti **Matsukata Masaharu**, **Umemiya Ukyou**, **Shibata Shinnosuke**, dan **Kobayashi Kotetsu**.

Tanpa disangka oleh siapapun, dari balik gedung sekolah, tim mereka berlatih dan menjadi tim *baseball* yang tak bisa dianggap remeh. Akan tetapi meski Kitarou telah berjanji dan berhasil berkumpul kembali dengan teman-temannya, perjalanan tim tersebut untuk menjadi tim legendaris yang terkuat baru saja dimulai. Setelah berhasil mengalahkan beberapa tim akhirnya tim *baseball* SMU Aoizaka berhasil masuk ke *koushien*.

Pertandingan persiapan untuk menuju *koushien* pada musim panas pun segera dimulai. Namun, lawan mereka pada putaran pertama adalah seorang *pitcher* yang tak terduga dan sangat menakutkan dari tim Tohoh Academy. Ternyata *pitcher* itu tak lain adalah **Koma Kouji**, sahabat Kitarou dkk semasa mereka masih duduk di bangku SD. Kouji yang dulu tak seperti Kouji yang sekarang Kitarou dkk temui. Berbeda dengan Kitarou dkk yang berjanji untuk mewujudkan mimpi Suzuo 6 tahun yang lalu, kini Kouji lebih memilih jalannya sendiri. Kouji menyatakan bahwa ia sama sekali tak

pernah berjanji untuk mengantarkan Suzuo menuju *koushien*. Menurut Kouji, bagi dirinya air mata yang ditetaskan Suzuo 6 tahun yang lalu tidak ada artinya. Mendengar kata-kata Kouji itu, dalam diri Kitarou dkk timbul perasaan benci terhadapnya. Untuk menghadapi Kouji dan tim Tohoh Academy, Suzuo sebagai pelatih timnya, membuat strategi yang mengejutkan. Mereka melawan Kouji dan timnya tanpa memakai teknik yang dahulu Kouji ketahui. Tanpa diduga oleh Kouji, ternyata strategi dari tim *baseball* SMU Aoizaka berhasil mematahkan pertahanan timnya. Tim *baseball* SMU Aoizaka akhirnya meraih kemenangan yang luar biasa pada setengah putaran pertandingan. Meski memiliki semangat yang berapi-api, tapi tim *baseball* SMU Aoizaka harus siap

untuk menghadapi lawan-lawan di putaran berikutnya, di antaranya adalah tim dari SMU Seinan. Tim tersebut memiliki pemain ulung bernama **Himuro Hirohiko** yang dijuluki **Ace Himuro**, seorang *pitcher* yang memiliki kecepatan dalam meluncurkan bola yang dilemparnya. Namun entah mengapa sebelum pertandingan, Himuro ingin mendapatkan data-data mengenai segala hal tentang tim SMU Aoizaka. Tindakannya terhitung cukup berani dan belum pernah terjadi sebelumnya. Situasi kritis pun mewarnai pertandingan antara SMU Aoizaka melawan SMU Seinan. Bagaimanakah akhir dari perjuangan Kitarou dkk? Apakah mereka akan menjuarai *koushien*? Ikuti kelanjutannya dalam *Aoizaka High School Baseball Club!*



The mirror now is shattered
Awakens by you who doesn't see it either

Characters

Kitaouji Kitarou



Cowok yang duduk di kelas 1 SMU Aoizaka ini menjadi *pitcher* di dalam tim *baseball* SMU Aoizaka. Kitarou yang oleh teman-temannya sering dijuluki si muka badut ini adalah sepupu dari Suzuo. Ia selalu terlihat bersemangat jika menyangkut soal *baseball*, tapi di luar itu ia nampak bodoh. Sebagai *pitcher*, Kitarou memiliki cara melempar yang luar biasa. Sewaktu ia duduk di bangku SMP, lemparan tangan kidalnya yang dinamakan "*Kitarou Submarine*" sangat ditakuti oleh tim-tim *baseball* dari sekolah lain sebab bisa mencapai kecepatan hingga 150 km per jam dan memiliki alur lemparan *underthrow* yang unik.

Sugawara Suzuo



Suzuo yang sering dipanggil oleh Kitarou dkk dengan nama *Suzu-ne*, menjabat sebagai guru sekaligus pelatih tim *baseball* SMU Aoizaka yang berhasrat untuk masuk dan menjadi juara *koushien*.

Sejak kecil darah *baseball* yang diajarkan oleh ayahnya telah mengalir dalam dirinya. Dahulu Suzuo adalah atlit idola dari tim *baseball* di kampusnya. Ia tinggal bersama orang tuanya yang menjalankan restoran *sushi* di rumahnya. Sebagai seorang cewek, Suzuo memiliki selera yang buruk terhadap benda-benda yang menurutnya bagus. Bagi Kitarou, Suzuo adalah sosok kakak yang baik dan dekat dengannya.

Matsukata Masaharu



Posisi Masaharu di dalam timnya adalah sebagai *catcher*. Cowok yang selalu berkacamata dalam pertandingan ini adalah otak dari tim *baseball* SMU

Aoizaka. Masaharu tinggal bersama orangtuanya yang menjalankan usaha toko serba ada [*konbini*], dan ia membantu orang tuanya tiap malam dan pagi hari. Ia sering berselisih dengan wasit namun selalu dileraikan oleh Kitarou yang menaruh kepercayaan padanya. Masaharu memiliki sifat agresif, namun cenderung meremehkan jika perhitungannya salah.

Kobayashi Kotetsu

Seorang *batter* dari tim *baseball* SMU Aoizaka yang pukulannya bertenaga. Kobayashi sangat menyukai Suzuo dan sering merayunya walau Suzuo tidak terlalu menanggapi dengan serius. Jika timnya berhasil menang, Kobayashi selalu mempersembahkan bola yang dipukulnya untuk



Suzuo. Kobayashi juga sangat rakus terhadap makanan, dan sering menerima tantangan makan pada hari libur.

Shibata Shinnosuke



Cowok berambut kribu ini mampu berlari menempuh jarak 50 meter dalam waktu 5 detik saja. Meski demikian, Shinnosuke sering mengambil tindakan sendiri tanpa mendengar perintah dari

teman-teman atau pelatihnya. Shinnosuke sangat akrab dengan Ukyo dan selalu terlihat bersama ke mana pun mereka pergi. Keduanya juga sering menunjukkan kerjasama yang baik di lapangan saat pertandingan.

Umemiya Ukyou



Sama seperti Kobayashi, Ukyou juga adalah seorang *batter* yang pukulannya sangat kuat. Ukyou juga memiliki penilaian yang baik dan sering disebut sebagai orang yang jenius oleh teman-temannya. Walau ibunya mengerti akan semangat Ukyou terhadap *baseball*, tapi Ukyou berjanji untuk berhenti bermain *baseball* pada ayahnya yang sering berselisih paham dengannya. Cowok berwajah cantik ini sangat populer di kalangan cewek-cewek *cheerleaders*.

Koma Kouji



Sewaktu masih duduk di bangku SD, Kouji memiliki tubuh yang gemuk dan bulu mata yang lentik, namun setelah beranjak dewasa ia tumbuh menjadi cowok yang tegap. Kouji juga mencukur habis rambutnya hingga botak. Saat ia mengantarkan timnya menjuarai berbagai pertandingan, Kouji menjadi terkenal sehingga disukai oleh cewek-cewek dan disegani oleh para pemain *baseball* lainnya.

Get up you know the worst, Fell down, feel weak, right now

Aoizaka High School Baseball Club yang disingkat menjadi *Aokou*, adalah manga hasil karya dari Tanaka Motoyuki. *Aokou* mulai diserialisasikan di majalah mingguan *Shounen Sunday* sejak 15 Mei 2005 yang diterbitkan oleh Shogakukan dan hingga saat ini telah mencapai 15 jilid *tankoubon*. Di Indonesia manga ini diterbitkan oleh *m&c!*. Dalam *Aokou*, Motoyuki-sensei tidak hanya melihat dari sisi perkembangan

pertandingan *baseball*-nya saja, tapi juga dari persahabatan dan persaingannya yang digambarkan dengan baik. Karya Motoyuki-sensei sebelumnya adalah manga bertema olahraga *baseball* juga yang berjudul *Ootori Bomber*.

OMAKE

Liga *baseball* profesional di Jepang adalah kompetisi *baseball* yang paling banyak menyedot penonton dan tentunya mendatangkan keuntungan besar bagi perusahaan-perusahaan yang menjadi sponsor bagi tiap tim *baseball*-nya. Olahraga *baseball* di Jepang diperkenalkan oleh Horace Wilson sejak tahun 1872. Hiroshi Hiraoka, yang mempelajari teknik mesin di Amerika, lalu memperkenalkan permainan tersebut kepada rekan kerjanya di perusahaan kereta api Jepang pada tahun 1878. Ia bersama rekan kerjanya membentuk tim *baseball* pertama bernama *Shimbashi Athletic Club* yang kemudian mendominasi tim-tim lainnya yang bermunculan di Jepang. Liga *baseball* profesional di Jepang sendiri dimulai pada tahun 1920-an, dan sejak tim *Dai-nippon Tokyo Yakyuu Kurabu* dibentuk pada tahun 1934, liga *baseball* profesional atau yang di sana disebut dengan *Puro Yakyuu*, terus menerus mendulang sukses. Pada tahun berikutnya tim kedua yang bernama *Osaka Yakyuu Kurabu* pun terbentuk. Pada tahun 1944 geliat olahraga tersebut sempat dihentikan dan dimulai kembali pada tanggal 6 November 1945. *Dai-nippon Tokyo Yakyuu Kurabu* kemudian berganti nama menjadi *Yomiuri Giants*, sedangkan *Osaka Yakyuu Kurabu* berubah menjadi *Hanshin Tigers*. Hingga kini telah banyak pemain *yakyuu* Jepang yang menjadi anggota tim *baseball* profesional di Amerika Serikat. Pada tahun 2005 tim *Japan Samurai Bears* mulai bermain di *Golden Baseball League* dan menjadi tim pertama yang terdiri dari orang Jepang dalam liga *baseball* profesional di Amerika Serikat.

SCORE	STORY	75
	CHARA DEVELOPMENT	75
	ARTWORK	80
	IDEA	75
	HUMOUR	75
+	Sang mangaka mampu membangun ketegangan cerita dengan baik lewat goresan gambarnya.	
-	Banyak pengulangan adegan yang diambil dari sudut pandang yang sama.	



SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE

Vortex--dunia yang telah hancur dan menyisakan sebuah tempat yang dulunya disebut 'Tokyo'. Yang menghuninya adalah *Akuma* atau *Demon* dan *Manekata*, manusia bagaikan boneka, yang hidup seolah hanya menanti kematian belaka, budak dari para *Demon*. **Ibuki** adalah salah satunya. Suatu hari, Ibuki mendengar ramalan tentang keberadaan '**Hitoshura**', seorang *Demon* yang memiliki hati manusia. Konon orang inilah yang akan menentukan dunia baru bagi bumi. Awalnya Ibuki tak percaya dengan ramalan ini, sampai berhadapan sendiri dengan Hitoshura. Walau berpenampilan menyeramkan--tanduk di

tengkuik dan tato bercahaya yang menutupi sekujur tubuh-- Hitoshura ternyata memang berbeda dengan *Demon* pada umumnya; ramah, bahkan agak naif. Hitoshura mengaku tubuhnya berubah saat 'Tokyo' yang dikenalnya hancur, dan ia mendapatkan *magatama* --sumber kekuatannya-- dari seorang anak kecil yang didampingi perempuan tua misterius. Selain Hitoshura, ada beberapa 'manusia' lain yang berkeliaran di Vortex. Mereka adalah **Isamu**, **Chiaki** dan **Hikawa**. Ketiga orang ini berperan sebagai 'penunjuk jalan' bagi Hitoshura. Masing-masing memiliki seorang 'dewa' yang mewakili *Kotowari* atau *reason*

mereka tentang 'dunia' yang ideal. Isamu, dunia dimana semua orang hidup tanpa bersinggungan dengan orang lain, Chiaki, dunia dengan hukum rimba yang kuat makan yang lemah, dan Hikawa, dunia dimana manusia harus melayani alam, bukan sebaliknya. Berdasarkan *kotowari* ini, Hitoshura nantinya akan menghadap **Kagutsuchi** dan menciptakan dunia baru.

Setelah bertemu beberapa kali dan menyaksikan pertempuran Hitoshura, Ibuki sadar, Hitoshura memang kuat, jauh melebihi semua *Demon*, tetapi hatinya benar-benar manusia. Pada suatu kesempatan, Hitoshura bercerita pada Ibuki, ternyata penyebab kehancuran dunia ini adalah gurunya. Orang yang dia hormati. Tetapi, Hitoshura sama sekali tak membenci gurunya. Ia sadar, dunia memang mungkin terlalu kejam bagi gurunya yang baik hati itu. Dan, tanpa bisa mengerti kenapa dirinya yang terpilih, dengan membawa semua pertanyaannya seorang diri, Hitoshura berhasil membuat jalan menuju Kagutsuchi. Terbukanya *tower of Kagutsuchi* adalah jalan untuk 'membuat' dunia baru. Ibuki bersama sekelompok *Manekata* memutuskan untuk memanjat ke sana, untuk menyaksikan apa yang terjadi. Kalau memang Vortex akan hancur bersamaan dengan terbentuknya dunia baru, Ibuki ingin paling tidak mati setelah menyaksikan semuanya. Di lantai empat ratus ke atas, Ibuki bertemu dengan malaikat yang tadinya mengabdikan pada Chiaki. Malaikat itu tampak kehilangan semangat dan terus menerus menggumamkan "kenapa dia yang tak punya *Kotowari* bisa menang..."

Dari salah satu *Demon* kelas atas, **Thor**, Ibuki mengetahui bahwa Hitoshura telah mengalahkan **Musubi**, **Shijima** dan **Yosuga**, ketiga 'Dewa' yang mewakili '*Kotowari*' milik ketiga 'penunjuk jalan'. Ibuki sadar, inilah jawaban Hitoshura. Dia tidak memilih *Kotowari* siapapun. Thor berkata bahwa itu berarti kehancuran. Ibuki dan teman-temannya yang tidak percaya begitu saja berlari menuju ruangan utama di lantai 666 dimana Kagutsuchi berada, dan saat itu, dunia berakhir.

Tidak memilih *Kotowari* manapun, ternyata berarti 'kembali ke dunia semula'. Ibuki, yang hanya tinggal tubuh roh saja menyaksikan Tokyo tempat 'Hitoshura' hidup sebagai manusia. Dunia yang terkesan tidak adil, tapi penuh harapan. Ibuki pun tertidur dengan puas, menanti saat dimana dirinya akan terlahir ke dunia.

PENGARANG: Takahashi Rie
PENERBIT: MediaWorks
FORMAT: Light Novel
RATING: 15+

Walaupun pagi-pagi sudah ribut dengan sang kakek soal rambutnya yang dicat pirang, **Yuzawa Ryou** tetap bersemangat menuju ke sekolah barunya, SMA Seiryu. Di kelas, ia melihat **Shimizu Fujimaru**, sesama murid baru, dihampiri dua murid lain yang tampaknya punya gelagat buruk. Ryou yang sebelumnya tahu Fujimaru berencana masuk ke klub tenis curiga bahwa dua murid itu akan menjahili Fujimaru. Karena penasaran apa yang akan terjadi selanjutnya, Ryou pergi ke klub tenis, tanpa menduga bahwa inilah awal langkahnya di cabang olahraga yang baginya

sekalius menyimpan sebuah kenangan terpendam. Sejak *Ace wo Nerae!*, yang mengisahkan seorang gadis yang ingin menjadi petenis tangguh, tenis dalam manga sering dianggap sebagai olahraga anak perempuan. Barulah setelah *Tennis no Oujisama* menjadi populer, tenis kembali diperhitungkan sebagai olahraga untuk anak laki-laki. Mungkin itu pula sebabnya editor **Kusaba Michiteru** menyarankannya untuk menulis **Miagete Goran**. Serial yang dimuat bersambung di majalah Shounen Sunday ini telah tamat di jilid 8 pada bulan Februari 2007.



Andy Roddick: The player with the fastest serve at 246.2 km/h

Saking lamanya Ryou menunggu Fujimaru di klub tenis, ia sampai menulis namanya sendiri dalam daftar anggota baru. Dan dugaannya terbukti: Fujimaru, yang dikerjai dua orang tadi agar tak dapat mendaftar tepat waktu, baru datang saat pendaftaran ditutup. Tetapi berkat usaha Ryou, Fujimaru diizinkan bergabung.

Sementara itu, di luar dugaan semua orang, Ryou yang tak paham tenis ternyata memiliki refleks dan tenaga yang mengejutkan, yang dimanfaatkannya dengan cerdas dalam bermain tenis.

Dalam klub tenis Seiryu, peringkat anggota dapat dilihat dari jumlah daun ginkgo di jaketnya. Peringkat tertinggi ditandai dengan lima helai daun, dan seseorang dapat menambah jumlah daun miliknya dengan cara menantang anggota lain dari peringkat yang lebih tinggi. Yang menang akan mendapat tambahan jumlah daun, dan yang kalah dikurangi satu daun. Pemilik satu helai daun hanya boleh bertugas memungut bola, serta harus sangat berhati-hati, sebab jika sekali lagi kalah tanding, ia akan tersingkir dari klub. Ini berlaku pada siapa saja, bukan hanya anak kelas satu. Demikianlah posisi **Tanaka Yuuichi**, anak kelas dua yang hanya tinggal memiliki satu daun.

Katou, anggota berdaun tiga yang ingin menambah jumlah daunnya, menantang **Tsujimoto Shigeru** yang berdaun empat untuk bertanding. Katou menang, namun Tsujimoto tidak terima akan kekalahannya, dan sengaja menciderai tangan Katou. Geram melihat ulah Tsujimoto, Ryou terdorong untuk menantang anak kelas tiga itu beserta kelompoknya.

Dengan setengah memaksa, Ryou menarik beberapa orang masuk ke dalam kelompoknya sendiri, antara lain Fujimaru dan **Hien Hayasaka** yang sama-sama dari kelas satu, serta Tanaka. Kelompok ini berlatih dengan giat menjelang hari yang ditentukan, walau kerap diremehkan oleh kelompok Tsujimoto. Ryou pun mendapat bantuan metode latihan tak terduga dari pelatih **Murakami**, yang notabene guru bahasa SMA Seiryu.

Bagaimana Ryou menghadapi Tsujimoto, yang tak segan main kasar dan menyakiti lawan?



Klub tenis SMA Okutama, dengan kaptennya **Yokoyama Atsushi**, datang ke SMA Seiryu. Mereka berniat untuk bertanding dengan para anggota peringkat lima daun, yang kebetulan sedang keluar. Belum-belum Ryou sudah memancing antipati **Tamaki Keisuke**, anggota tim Okutama yang juga baru kelas satu, hingga Yokoyama mengusulkan agar keduanya saling menajal kemampuan di lapangan. Sebelum duel itu tuntas, tibalah para anggota peringkat lima daun, termasuk **Jinnai Masaharu**, kapten tim Seiryu. Mau tak mau Ryou terkesan sekaligus jengkel melihat level permainan para anggota lima daun yang sudah bertaraf nasional. Ia minta pada pelatih Murakami agar diperbolehkan melawan salah satu anggota lima daun. Sebagai jawabannya, pelatih Murakami menyuruh para anggota peringkat tiga daun dan empat daun untuk berlatih di bawah bimbingan pelatih bernama **Niwa Akina**.

Latihan dari Niwa-sensei sama sekali tidak seperti bayangan tim Seiryu. Pertama, mereka menginap di sebuah gedung kosong

di tengah kota, bukan di lokasi yang sepi seperti pedesaan. Kedua, latihannya sangat keras dan tidak putus-putus, hingga anggota tim rontok satu persatu. Yang tertinggal hanya enam orang, termasuk Ryou, Fujimaru, Hayasaka, dan Tanaka. Namun latihan ini membuahkan hasil, yakni kemajuan cukup kentara yang mereka tunjukkan sekembalinya ke klub tenis.

Ryou dan Hayasaka dimasukkan ke dalam tim yang berhadapan dengan SMA Okutama. Hayasaka melawan Yokoyama, sang kapten, sedang Ryou dapat menyelesaikan urusannya yang tertunda dengan Tamaki.

Setelah pertandingan usai pun Ryou tidak bisa santai-santai, karena ia dan Hayasaka harus memperebutkan tempat sebagai anggota tim yang akan diikutsertakan di *interhigh* tingkat SMA. Akan tetapi, tanpa sepengetahuan keduanya, pelatih Murakami sebenarnya sudah menyusun rencana lain untuk Ryou.

Michael Chang: The youngest male ever to win a Grand Slam singles title at the age of seventeen

Yuzawa Ryou



Ayah Ryou, Hajime, sangat menyukai tenis, dan sering mengajak Ryou main. Kematian orangtuanya membuat Ryou yang kala itu masih berusia tiga tahun sangat terpukul dan terus-menerus menangisi raket ayahnya. Melihat ini, kakek Ryou mengambil langkah drastis dengan membakar semua peralatan tenis Hajime. Lambat laun Ryou melupakan tenis, mendalami *kendo* dan menjadi atlet *kendo* yang tangguh. Akan tetapi kenangan akan tenis tetap terbawa hingga SMA, apalagi saat ia tak sengaja masuk klub tenis. Sifatnya yang meledak-ledak, terus terang, dan pantang mundur membantu Ryou untuk mencapai kemajuan dalam tenis, baik di Seiryu maupun di kamp pelatihan Florida. Ryou juga tidak ragu memadukan keahlian *kendo*-nya ke dalam permainan tenis.

Shimizu Fujimaru



Karena SMA Seiryu terkenal dengan klub olahraganya, Fujimaru tertarik untuk bersekolah di sana. Pemuda berkacamata dan berhati peka ini sudah bermain tenis sejak umur lima tahun, tapi rasa gugup sering menyebabkan konsentrasinya buyar, bahkan sebelum turun ke lapangan. Pada saat awal masuk klub tenis Seiryu, ia sempat kelabakan karena belum-belum harus main ganda bersama Ryou yang tidak menguasai dasar-dasar tenis. Tetapi mengajari Ryou tenis sambil melatih permainannya sendiri lama-kelamaan membuat Fujimaru makin percaya diri.

Hayasaka Hien



Kacamata hitam dan rambut *gimbal* membuat Hayasaka mudah dikenali. Bersama kedua orangtuanya yang musisi dan juga berpenampilan khas, ia sering manggung di klub reggae bernama Iron Candies. Sedari awal, Hayasaka yang pernah berada dalam jajaran delapan besar petenis tingkat SMP cukup menonjol di antara anggota klub tenis yang masih duduk di kelas satu. Hanya sekali Hayasaka kehilangan sikapnya yang selalu santai, yaitu saat ia dan Ryou mengadu keahlian dengan tujuan agar salah satu di antara mereka terpilih untuk berpartisipasi di *interhigh*.

Tanaka Yuuichi



Sampai kelas dua, Tanaka hanya memperoleh dua daun. Karena kalah dalam pertandingan, cowok ini pun turun ke peringkat satu daun dan kembali bertugas memungut bola. Kondisi tersebut mengakibatkan Tanaka cenderung menjadi pesimis dan gamang. Oleh sebab itu, ia marah ketika Ryou mengajaknya melawan kelompok Tsujimoto, yang juga termasuk Mizoguro Minoru, teman Tanaka yang telah lebih dahulu naik peringkat. Pertandingannya dengan Mizoguro dilakoni oleh Tanaka dengan setengah hati, namun kata-kata Ryou meledak tekadnya untuk tidak menyerah.

Pelatih Murakami

Semasa Hajime masih hidup, Murakami berkawan baik dengannya. Melihat Ryou main tenis di hari pertama masuk klub, Murakami dapat melihat kemiripan gaya bermain ayah dan anak itu. Sejak Ryou berlatih menjelang pertandingannya dengan Tsujimoto, Murakami memberikan petunjuk dan cara-cara untuk mengasah kemahirannya. Ia memberangkatkan Ryou ke kamp pelatihan tenis di Florida, Amerika, agar kemampuan Ryou dapat terus berkembang.

Yokoyama Atsushi



Kapten Okutama yang jangkung ini sifatnya tegas, tetapi juga bisa bercanda. Lalah yang mendorong Tamaki untuk terjun ke tenis. Hubungan keduanya seperti kakak-adik yang sering bertengkar namun saling mendukung. Dalam pertandingannya dengan Hayasaka, Yokoyama sempat mengalami kesulitan karena cidera tangan, tetapi ia terus bermain sebaik-baiknya.

Tamaki Keisuke



Meski masih kelas satu, Tamaki sudah termasuk andalan klub tenis Okutama. Tubuhnya yang kecil tidak menghalanginya untuk menyulitkan lawan. Tadinya penggemar *game* ini seorang *striker* sepakbola, sampai ia terpaksa berhenti main karena suatu alasan. Yokoyama yang tinggal di dekat rumah Tamaki adalah orang pertama yang memberinya raket agar ia mulai main tenis.

Ivan Hashim

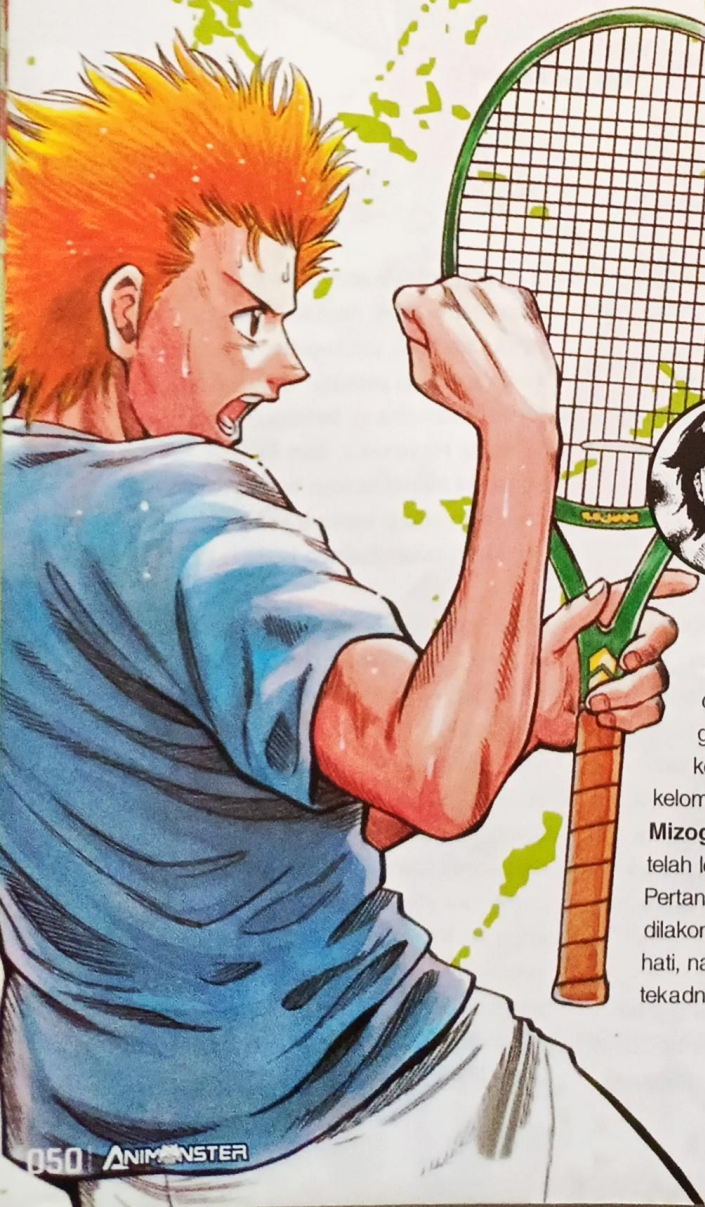


Hashim, yang dulu teman Hajime, memiliki kamp pelatihan tenis di Florida, tempat Ryou dikirim untuk memaksimalkan potensinya. Pelatihan ini diikuti pula oleh para petenis muda berbakat dari berbagai negara. Di kamp ini juga tinggal cucu perempuan Hashim yang ramah, Catherine.

Abdullah Aziz



Minat pemuda Pakistan ini pada tenis sudah tumbuh sejak kecil. Sayangnya, konflik berdarah di negaranya memaksa ia untuk angkat senjata dan hanya dapat sesekali berlatih. Kehidupan yang keras membuat Aziz cenderung bersikap bermusuhan pada orang lain, juga dalam bertanding. Ia salah satu lawan paling tangguh yang pernah dihadapi Ryou.

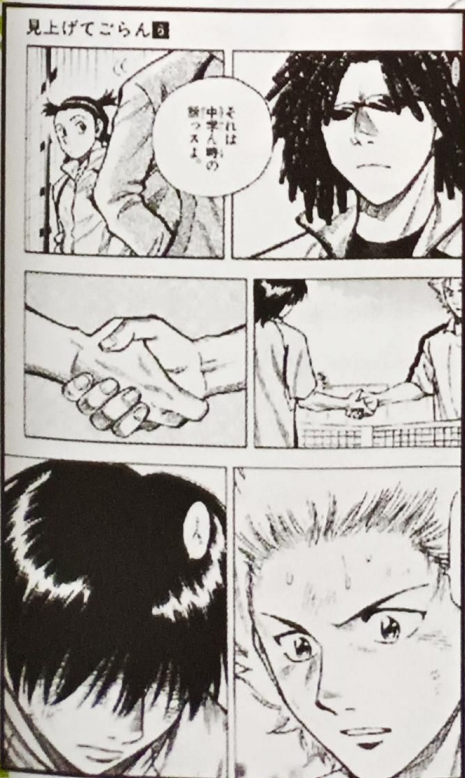


Lleyton Hewitt: The youngest male ever to be dubbed the number one tennis player at the age of twenty-two

Nama Kusaba-sensei sebelumnya telah dikenal melalui *Fantasia*, serial tentang sepakbola sepanjang 25 jilid. Untuk persiapan menulis *Miagete Goran*, sibuklah mangaka kelahiran Isahashi, 1 Januari 1971 ini melakukan riset, membaca buku, mencoba main tenis, dan mampir ke klub tenis. Kusaba-sensei mengaku judul *Miagete Goran* diilhami oleh lagu Sakamoto Kyuu, "*Miagete goran yoru no hoshi wo*". Di Indonesia, *Miagete Goran* dimuat di *Shonen Star* dengan judul **Look Up!** Sepanjang cerita, *Miagete Goran*

dengan cermat menyoroti Ryou sebagai tokoh utama. Alasan mengapa ia tertarik pada tenis, caranya memupuk keahlian, serta hasil yang berhasil ia raih, semua dituturkan dengan jelas. Jumlah tokoh secara keseluruhan terbatas, suatu hal yang mungkin dimaksudkan Kusaba-sensei untuk menjaga fokus kisah agar tetap ada pada Ryou. Meski demikian, kehidupan para tokoh di luar kegiatan bermain tenis juga diperlihatkan, hingga mereka tidak digambarkan melulu berkutat di lapangan.

- +** Tokoh utama tidak serta-merta mahir bermain tenis; ada proses latihan bertahap, hingga hasil yang dicapai terasa lebih memuaskan di mata pembaca. Pertandingan disajikan dengan seru tapi wajar, tanpa teknik-teknik yang mustahil.
- Akhir cerita terkesan terburu-buru. Banyak tokoh-tokoh menarik yang karakterisasinya tidak digali lebih jauh.



Anime+

www.animplus.cjb.net

**ANIME
TOKUBATSU
DORAMA
MANGA
ANIME OST
JPOP-ROCK**

**RENT & SELL
available at**
ved/dvd/dtvs/mp3

Anime+ Wizard
Jl. Wastukencana no. 69, Bdg Tlp. 022-70170749
Jl. Naripan no. 46, Bdg Tlp. 022-70668723

for purchasing, please visit www.animplus.cjb.net

NEW ZEALOT DESIGNS T-SHIRT!!

IRON MAN MOVIE: PUNCHING T-SHIRT
SIZE AVAILABLE: S, M, XL, XXL

THE DARK KNIGHT: JOKER'S FACE T-SHIRT
SIZE AVAILABLE: S, M, XL, XXL

MASKED RIDER KIVA LOGO T-SHIRT
SIZE AVAILABLE: M, XL

www.virland.com
call/sms 08157140314

TOY CARD

Barang baru : SIC 35 Kamen Rider Blade - versi Jepang Rp 385.000
Beli SIC 35 + SIC 37 Kamen Leangle & Jack Form =Rp 700.000
SIC 35 + SIC 23 (Ryuki) = Rp 650.000
SIC 35 + SIC Limited Kuuga = Rp 650.000

Sale Yamato-Inabaya Bunny set of 2 Rp 325.000, SIC Shadowmoon Crossbone Gundam Rp 450.000
Cek barang lainnya di : www.toy-card.com
Showroom: Mall Artha Gading Lt 1 A2 No 21

ARIA

The Origination



If you are satisfied saying, "I'm at the top of my skills", You can't move forward

Kesuksesan *ARIA* dari tahun ke tahun seolah tidak pernah redup, dimulai dari perilisian manga, novel, game, 2 buah serial TV [*ARIA The Animation* dan *ARIA The NATURAL*], dan sebuah OVA berjudul *ARIA The OVA ~ARIETTA~*. Tahun 2008 ini *ARIA* pun kembali dirilis serial TV terbarunya berjudul *ARIA The Origination*. Anime ini mengudara lewat saluran TV Tokyo sejak tanggal 7 Januari 2008 dan baru saja

berakhir di episode 13 yang tayang pada akhir bulan Maret kemarin. Ceritanya sendiri masih seputar kehidupan para *undine* di planet Neo Venezia, namun dalam serial ini plot mulai berkembang di mana **Akari Mizunashi**, **Aika S Granzchesta**, dan **Alice Carrol** berjuang untuk menjadi seorang *prima*. Selain itu muncul juga banyak karakter baru yang tidak ada di serial sebelumnya. Bagi yang baru saja mengikuti serial ini, ada

baiknya menengok jalan cerita versi manga dan kedua seri terdahulunya di Animonster edisi terdahulu.

Tomorrow I'll shine much brighter than I did today

Musim semi telah tiba di planet Neo Venezia. Saat itu Akari menerima kiriman paket berisi kue dan teh sakura dari seseorang di Manhome. **Alicia** dan Akari kemudian mengundang Aika, **Akira**, Alice, dan Athena



datang ke Aria Company untuk mencicipi teh dan kue sakura tersebut sekaligus mengadakan reuni. Saat itu Akari, Aika, dan Alice bercerita tentang pengalaman mereka selama mengikuti *senpai* mereka membawa turis berkeliling dengan *gondola*. Mendengar cerita kehebatan ketiga *senpai* mereka, Akari, Aika, dan Alice merasa perjalanan mereka menjadi seorang *prima* masih sangat jauh. Padahal, ketiga *senpai* mereka yakin suatu saat nanti Akari dkk bisa menjadi seorang *undine* tingkat *prima* yang legendaris dan melebihi mereka.

Hari-hari pun berjalan seperti biasa, hingga suatu pagi Akari menerima telepon dari seorang wanita bernama **Amaranta** yang ingin menyewanya untuk berkeliling dengan *gondola*. Akari merasa heran karena selama ini orang-orang hanya ingin menyewa Alicia, bukan seorang *single* seperti dirinya. Saat menceritakan hal ini pada Aika dan Alice, Alice berpendapat bahwa kemungkinan besar Amaranta itu seorang inspektur legendaris yang diam-diam ingin menguji kemampuan seorang *undine single* apakah layak menjadi seorang *prima* atau tidak.

Sore harinya, karena khawatir pada Akari dan juga penasaran seperti apa sosok inspektur itu, diam-diam Aika dan Alice mengikuti *gondola* Akari yang di dalamnya sudah ada Amaranta dan Alicia. Amaranta meminta Akari untuk membawanya ke tempat-tempat yang mengesankan di planet Neo Venezia.

Akari lalu membawanya ke berbagai tempat yang pemandangannya sangat indah, mulai dari museum miniatur Neo Venezia, mengunjungi kedai *jaga butter*, hingga ke sebuah lorong sempit yang di dalamnya terdapat taman bunga. Namun sepertinya Amaranta sudah mengenal tempat-tempat itu, bahkan ia menunjukkan tempat yang lebih indah yang belum Akari ketahui. Akari sangat kecewa karena merasa tidak bisa membahagiakan Amaranta, namun Amaranta justru berkata ia sangat senang karena Akari membawanya ke tempat yang sangat indah dan berkesan di hati Akari, sama seperti tempat-tempat yang pernah diperlihatkan Alicia, Akira, dan Athena padanya saat mereka masih menjadi *single*. Ya, ternyata Amaranta sejak dulu sudah sering meminta pada *single* untuk berkeliling di planet Neo Venezia...

Musim turis di Neo Venezia sudah berakhir. Akari tidak ada kegiatan, apalagi ia tidak bisa bermain dengan Aika dan Alice karena mereka sibuk dengan kegiatannya sendiri. Ia merasa keberadaannya tidak berguna di Aria Company, apalagi melihat begitu padatnya jadwal Alicia, sangat bertolak

belakang dengan dirinya. Melihat Akari yang sedang patah semangat, Alicia menyuruhnya mengikuti pelatihan *traghetto*, berupa kegiatan mendayung *gondola* yang banyak penumpangnya yang berdiri dan membawa banyak barang sehingga dibutuhkan keseimbangan untuk mengendalikan *gondola*. Dalam pelatihan itu, Akari tergabung dalam tim yang beranggotakan **Atari** dan **Anzu** dari Orange Planet, serta **Ayumi** dari Himeya yang ketiganya sama-sama seorang *undine single*. Ketika menunggu gilirannya mendayung *gondola*, Atari sempat bercerita bahwa Anzu tengah *down* karena ia dan dirinya baru saja gagal dalam test menjadi seorang *prima*. Menurut Atari, Anzu sangat terpukul sehingga dirinya hanyut dalam kekecewaan yang mendalam. Namun setelah berbincang-bincang dengan Anzu, Akari sadar bahwa Anzu sebenarnya hanya kecewa tapi bukan berarti putus asa, karena Anzu tetap berlatih dan akan kembali mencoba mengikuti test menjadi seorang *prima*. Berbeda dengan Atari yang tampak cuek dan tetap semangat walau gagal dalam test, padahal dalam lubuk hatinya ia sudah putus asa dan tidak lagi berharap dirinya bisa mencapai tingkat *prima*. Dan akhirnya, justru Anzu, Ayumi, dan Akari-lah yang membangkitkan kembali semangatnya untuk tetap berjuang menjadi seorang *prima*. Berkat pertemuannya dengan Atari dkk, Akari kembali bersemangat dan kembali ke Aria Company dengan perasaan yang lega. Bagaimana kelanjutan petualangan Akari dkk? Apakah kelak mereka bisa menjadi *prima* legendaris seperti *senpai* mereka?

**If you can praise
yourself and enjoy
everything in the
world becoming the
brightest,
First star in the sky
among undines won't
be a dream**

Seperti kedua seri terdahulunya, *ARIA The Origination* masih ditangani oleh sutradara **Junichi Sato** [*Kaleido Star*, *Keroro Gunsou*]. Sedangkan **Makoto Koga** [*sola*, *Kyouran Kazoku Nikki*] kembali menangani desain karakternya. Anime ini dihiasi oleh dua buah lagu berirama *slow*, di mana **Yui Makino** membawakan *opening song* berjudul *Spirale*, sedangkan *ending*-nya ditutup oleh lagu *Kin no Nami Sen no Nami* yang dilantunkan oleh **Akino Arai**.

RATING

17+

GENRE

FN SF
CMO

FORMAT

TV

Getsumen to Heiki Mina © Rabbit Force

Text by Cynthia

Quotes are taken from Getsumen to Heiki Mina episodes title's translations.

Getsumen to Heiki Mina atau Lunar Rabbit Weapon Mina adalah anime fiksi yang muncul dalam drama miniseri Densha Otoko. Seperti Kujibiki Unbalance, Getsumen to Heiki Mina juga telah diadaptasi ke dalam anime TV series dan kemudian dibuat pula manga-nya. Alkisah, acara TV tentang sport entertainment menjadi sangat digemari, bahkan di luar angkasa sekalipun, sehingga membuat para alien ingin terjun langsung dalam olahraga dan mulai menginvasi bumi. Untuk melindungi bumi, dibentuklah Rabbit Force dengan Mina sebagai salah satu anggotanya. Bagaimana perjuangan Mina dalam melindungi bumi? Mari kita simak bersama...



Getsumen to Heiki Mina

First Juu-jitsu

Seorang gadis berlari turun dari kereta *monorail* sambil terus berlatih artikulasi lalu memasuki gedung Luna Television. Namun karena gugup, ia malah tersesat. Sementara itu, di sebuah studio, *shooting* acara *sport entertainment* SpoLuna akan dimulai beberapa detik lagi, semua orang menunggu dengan gelisah, karena salah seorang *announcer* [pembaca berita] belum tiba. Tiba-tiba dari pintu masuk, boneka maskot SpoLuna menggelinding sampai menabrak meja pembaca berita. Dari dalamnya muncul gadis

tadi, yang ternyata bernama Mina Tsukuda. Keesokan paginya, saat berangkat ke sekolah, banyak tetangga Mina yang menyapanya karena menonton SpoLuna tadi malam. Sepulang sekolah, Mina ditugaskan untuk meliput langsung pertandingan *baseball* yang diikuti oleh Nikaido, seorang atlet Jepang yang baru saja pulang dari Amerika. Karena ini adalah wawancara pertamanya, Mina cukup gugup. Escartin Mutsumune, senior Mina, menyarakannya untuk memberi salam terlebih dahulu pada Nikaido, tapi Mutsumune sengaja memberi tahu arah yang salah, sehingga lagi-

lagi Mina tersesat dalam stadion. Tiba-tiba terdengar suara Nikaido. Mina langsung memasuki ruangan tempat suara itu berasal, tapi yang ia temukan adalah seseorang yang tertelungkup di lantai dan sosok Nikaido yang tampak aneh. Mina langsung keluar dari ruangan itu. Belum sadar apa yang telah terjadi, tiba-tiba terjadi sebuah ledakan yang menghancurkan pintu dan tembok di sekitarnya. Ternyata sosok Nikaido aneh itu bukan Nikaido yang asli, melainkan alien yang menyerupai Nikaido dan hendak mengubah Mina menjadi sebatang wortel. Saat Mina dalam keadaan

terjepit, datang wanita misterius bertelinga kelinci yang menendang alien itu hingga terpesant. Wanita yang bernama **Miina Ootsuki** itu menyuruh Mina segera menggunakan *Juu-jitsu*-nya bila tak ingin mati, kemudian mengejar alien yang melarikan diri. Alien itu lari sampai ke lapangan *baseball* yang ada di tengah-tengah stadion dan berubah menjadi robot raksasa. Karena terlalu *shock*, Mina masih juga belum beranjak dari tempat tadi. Tiba-tiba di hadapannya muncul makhluk aneh berwajah bayi, terbungkus kain oranye dan bertelinga kelinci yang mengatakan bahwa Mina juga merupakan salah satu Lunar Rabbit Weapon yang disebut Miina. Sebagai bagian dari Rabbit Force, tugasnya adalah melindungi bumi dari serangan alien yang ingin mengacau pertandingan olahraga. Makhluk menyerupai bayi itu--yang kemudian disebut **Nanashi** [*nameless*] menyuruh Mina melakukan *Juu-jitsu* dengan cara memaksa Mina memakan wortel, sayur yang paling dibenci Mina. Mina kemudian berubah menjadi sosok baru yang disebut **Miina Tsukishiro**. Miina Tsukishiro membantu Miina Ootsuki mengalahkan alien tadi dan menangkapnya karena melanggar undang-undang untuk tidak mengganggu budaya planet lain.

Suatu hari, SpoLuna memutuskan akan mengutus Mina untuk meliput tim-tim yang akan mengikuti pertandingan *baseball* antar SMU yang akan diadakan musim panas yang akan datang. Sepulang sekolah Mina

bergegas pergi, sampai-sampai terpaksa mengabaikan **Tomo Mochimura**, sahabat karibnya. Saat sedang berjalan di koridor, Mina terpesona melihat **Nakoru Hazemi** yang sedang melakukan salto. Nakoru senang bisa bertemu dengan Mina yang sangat dikaguminya. Nakoru bercerita kalau sekarang ia bergabung dengan klub *cheerleader* agar bisa mendukung kakaknya, **Kanchi** yang merupakan *ace baseball* sekolah mereka, namun sebelum Nakoru selesai bicara Mina sudah pergi meninggalkannya. Mina turun dari mobil stasiun TV. Ia terkejut karena yang harus ia liput hari ini adalah sekolahnya sendiri dan *ace* yang harus diwawancarainya adalah Kanchi, temannya sejak kecil [Mina sudah pergi saat Nakoru memberitahunya]. Wawancara hari itu tidak berjalan lancar karena Kanchi diam saja waktu diwawancarai dan kemudian pergi begitu saja. Mina sedih dan takut Kanchi membencinya. Hari pertandingan pun tiba. Saat pertandingan antara sekolah Mina, SMU Tsukishima dan SMU Shiodome baru dimulai, seorang penonton yang ternyata adalah alien mencoba ikut memberi dukungan, namun malah menerbangkan *cheerleader* SMU Shiodome dengan angin yang berasal dari UFO transparan miliknya yang terbang di atas stadion. Mina segera berubah menjadi Miina Tsukishiro dan melawan alien itu dengan Carrot Weapon-nya.

Salah satu *announcer* SpoLuna, **Daisuke Kiryuu** dan Mina pergi menginap di sebuah *ryokan* [penginapan tradisional Jepang yang dilengkapi pemandian air panas]. Kiryuu merasakan adanya kejanggalan saat ia bertanding *rugby* persahabatan dengan negara lain beberapa waktu lalu. Tim lawan berlaku aneh, agresif dan mencurigakan. Setelah dilakukan pemeriksaan, ternyata para anggota tim lawan bukan alien dan bukan robot alien, sehingga satu-satunya yang mungkin adalah tim lawan telah dicuci otak oleh alien saat sedang mandi di *onsen* yang ada di *ryokan* tempat Kiryuu dan Mina menginap sekarang. Mutsumune secara diam-diam datang ke *onsen* itu dan menyiapkan jebakan supaya Mina terjatuh ke dalam *ofuro*. Namun Mutsumune begitu ceroboh, sehingga jebakan yang ia persiapkan malah mengenai dirinya sendiri. Mutsumune terjatuh ke dalam *ofuro* dan tenggelam. Di dalam air, Mutsumune melihat dasar *ofuro* terbuka dan dari dalamnya ada benda misterius dengan tentakel yang menjulur. Mutsumune kemudian diilili tentakel itu sampai kehabisan napas. Mina memasuki *ofuro* karena mendengar jeritan Mutsumune. Apa yang kemudian terjadi? Apakah Mutsumune bisa selamat? Apakah Mina mampu melindungi bumi dari serangan para alien?





I Love Pro Wrestler

Mina Tsukuda



Mina adalah pelajar SMU yang menjadi *announcer* dalam acara SpoLuna. Ia sering ketiduran sehingga selalu datang terlambat untuk *shooting* SpoLuna.

Ia selalu berpikiran positif dan suka membantu orang yang ia anggap sebagai teman. Ia juga tidak pernah setengah-setengah dalam melakukan sesuatu dan selalu berusaha sampai akhir. Ia terpaksa harus memakan wortel atau minum jus wortel supaya bisa berubah menjadi **Miina Tsukishiro**. Senjatanya adalah Carrot Weapon yang bisa berubah menjadi senjata lain seperti *hammer* ataupun *homming missile*.

Seiyuu: Marina Inoue [Ruri Mihashi - *Ookiku Furikabutte*, Cossette d'Auvergne - *Le Portrait de Petit Cossette*]

Nanashi



Nanashi atau *nameless* adalah bayi aneh yang kerap muncul dan menghilang di hadapan Mina. Meskipun berwujud bayi, ia tidak perlu di

gendong, karena bisa terbang. Ia memberi kekuatan Miina Tsukishiro kepada Mina dengan memaksanya memakan wortel. Tempat tinggalnya adalah sebuah pangkalan rahasia di permukaan bulan. Jika sedang serius, suaranya berubah seperti suara pria dewasa.
Seiyuu: Joji Nakata [Kirei Kotomine - *Fate/stay night*, Diethard Ried - *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*]

Escartin Mutsumune



Mutsumune adalah senior Mina di dunia *entertainment* yang kurang senang dengan kepopuleran Mina sebagai *announcer* SpoLuna. Ia

melakukan apa saja agar Mina dipecat dari acara SpoLuna. Ia pandai menyembunyikan sifat liciknya di depan orang lain. Ia memiliki tempat tinggal rahasia di gudang Luna television sehingga bisa hadir kapan saja di studio. Ia selalu sial karena berada di tempat dan waktu yang salah sehingga selalu mengalami kecelakaan. Tiap akhir episode dapat dipastikan ia sedang mengalami luka parah.

Seiyuu: Eri Nakao [Naomi - *Noramimi*, Izumi Tachibana - *Kujibiki Unbalance*]

Kanchi Hazemi



Cowok pemalas ini adalah ace klub baseball SMU Tsukishima. Memiliki kemampuan dahsyat untuk melempar bola dengan kecepatan tinggi

yang disebut *makyu* [magic ball]. Ia sangat sebal pada Mina karena menurutnya Mina sudah lupa pada dirinya juga Nakoru dan lebih memilih pekerjaannya sebagai *announcer*. Secara diam-diam ia menyukai Miina Tsukishiro dan mengoleksi semua barang yang berhubungan dengan Miina Tsukishiro.
Seiyuu: Mitsuki Saiga [Makoto Kohsaka - *Genshiken*, Makubex - *Getbackers*]

Nakoru Hazemi



Nakoru adalah adik Kanchi. Ia sangat mengagumi Mina dan menyayangi Kanchi meski Kanchi bukan kakak kandungnya. Ia pandai

mengurus rumah tangga, seperti memasak dan mencuci. Belakangan Nakoru bisa berubah menjadi **Miina Minazuki** setelah memakan tomat. Nakoru mendapatkan kekuatan sebagai

Miina dari ibunya.

Seiyuu: Kana Hanazawa [Potemayo - Potemayo, Ryoko Kaminagi - Zegapain]

Daisuke Kiryuu



Kiryuu adalah salah satu *announcer* reguler SpoLuna. Tubuhnya yang gagah dan pribadinya yang dewasa membuat Mina jatuh cinta padanya.

la juga selalu menyemangati Mina.

Seiyuu: Hiroki Touchi [Lasse Aeon - Mobile Suit Gundam 00, Abel Nightroad - Trinity Blood]

Suiren Koushuu



Suiren adalah *announcer* reguler SpoLuna selain Kiryuu. Meski awalnya ia tidak menyukai Mina yang selalu datang terlambat, tapi setelah melihat usaha-

usaha Mina untuk terus maju, akhirnya ia luluh dan mulai mendukung Mina. Ia pandai bermain voli dan berhasil mengantarkan tim SpoLuna menjadi juara dalam turnamen voli pantai antar stasiun televisi. Benarkah dia memiliki hubungan dengan Miina Ootsuki?

Seiyuu: Shizuka Itou [Himawari Kunogi - XXXHOLiC, Nadie - El Cazador de la Bruja]

Yuu Takanashi



Yuu adalah artis cilik yang membintangi sebuah *dorama* yang diangkat dari *manga* terkenal. Meskipun tampak lucu, sebenarnya ia adalah

'nona cilik' yang berhasil memperbudak Mina karena mengetahui rahasia yang Mina

sembunyikan rapat-rapat. Sebenarnya ia adalah **Miina Tamamushi** yang senjatanya berbentuk buah *cherry*.

Seiyuu: Kazuko Kojima [Koyuki Asagiri - Kujibiki Unbalance, Chiharu Tanaka - Lovely Complex]

Last Announcement

Getsumen to Heiki Mina telah ditayangkan oleh Fuji TV mulai 13 Januari sampai 24 Maret 2007 dan tamat dalam 11 episode. Terdapat pula dua episode eksklusif tambahan DVD-nya. Anime ini diproduksi oleh studio Gonzo dan disutradarai oleh **Keiichi Kawaguchi** [*Hayate the Combat Butler*]. **Okama** [*Himawari!!*] menangani orijinal *character design*-nya, sedangkan **Kousuke Yamashita** [*Dragonaut - The Resonance*] menangani musik dalam anime ini. **Halcari** membawakan sebuah lagu enerjik berjudul **Lights, Camera, Action!** sebagai *opening song* dan untuk *ending song*-nya, Marina Inoue menyanyikan lagu berjudul **Beautiful Story**. Selain anime, *manga Getsumen to Heiki Mina* telah diserialisasikan sejak Februari 2007 dalam *Dengeki Comic Gao!*

SCORE	STORY	70
	CHARA DEVELOPMENT	70
	ARTWORK	75
	PLOT	70
	HUMOUR	70
+	Animasinya dibuat dengan rapi. Jalan ceritanya pun dijalin dengan padat namun jelas.	
-	Dalam anime ini banyak terdapat <i>fanservice</i> , adegan kekerasan dan terdapat adegan <i>nudity</i> , kurang cocok untuk ditonton oleh anak-anak.	

OMAKE

Hayaguchikotoba

Hayaguchi kotoba [tongue twister] adalah kalimat dalam bahasa Jepang yang menggunakan kata-kata dengan pengucapan yang mirip dan diucapkan dengan cepat. Dalam anime ini, Mina berlatih artikulasi [pengucapan] dengan mengucapkan beberapa kalimat *hayaguchi kotoba* di antaranya:

トラを取るならトラを取るより鳥を取り

鳥をとりにトラを取れ。

Tora wo toru nara tora wo toru yori tori wo tori tori wo toori ni tora wo tore.

[If you want to catch a tiger, before catching a tiger catch a bird, then use the bird as a bait to catch the tiger]

とろろ芋取る黒よりとろろ芋からとろろとするとろろ汁をとるくら。

Tororo imo torukuro yori tororo imo kara torotto suru tororojiru wo torokuro.

[It's harder to pick a yam than grind up a yam and make a grated yam soup of it]

Selain itu masih banyak variasi *hayaguchi kotoba* antara lain:

農商務省特許局、日本銀行国庫局、専売特許許可局、東京特許許可局。

Noushou mushou tokkyo kyoku, nihon ginkou kokkyoku, senbai tokkyo kyoka kyoku, toukyou tokkyo kyoka kyoku.

[The Ministry of Agriculture and Commerce Patent Bureau, the Bank of Japan Treasury Station, The Patent Permission Station, The Tokyo Patent Permission Station]

隣の客はよく柿食う客だ。

Tonari no kyaku wa yoku kaki kuu kyaku da

[The next customer often eats persimmons]

Cobalah untuk mengucapkannya secara cepat.

what you can do?
HARO - GUNDAM 00



tanoshii otaku no mise

BORENJI.COM

www.borenji.com // sms: 0899-7900598 // ph: 022-91253883

also available: Gundam 00 chibi voice

CHOU GEKIJOUBAN KERORO GUNSOU 3 KERORO☆ TAI KERORO☆ TENKUU DAIKESSEN DE ARIMASU!



Selama 3 tahun terakhir setiap awal bulan Maret, semua warga bumi wajib berhati-hati atas kedatangan alien yang akan menyerang bumi. Tapi tenang saja, ini bukan kenyataan, karena invasi ini cuma ada di movie *Keroro Gunsou*. Ya, tahun 2008 Keroro dkk kembali hadir lewat movie ketiganya yang diberi judul **Keroro Tai Keroro Tenkuu Daikessen de arimasu!** Movie ini pertama kali premier di bioskop Jepang tepatnya di Ikebukuro Cinema Sunshine. Kalau judulnya diperhatikan baik-baik, di sana tercantum kalimat Keroro vs Keroro. Movie kali ini memang mengentengahkan sesuatu yang berbeda dari versi anime dan kedua movie

terdahulunya, yaitu pertarungan antara Keroro dan sisi gelap Keroro alias **Dark Keroro**. Bermula saat Keroro dan Fuyuki mengunjungi sebuah kota bernama Tenkuu. Suatu ketika, Keroro tidak sengaja membuka sebuah segel, dan hal itu mengakibatkan munculnya sosok Keroro dan Dark Keroro di hadapannya. Sosok Dark Keroro pun mulai melakukan invasinya di bumi. Apakah Keroro dkk mampu menghentikannya?

Dalam movie ini dihadirkan karakter baru, antara lain **Shivava** [seiyuu: Minami Takayama], sosok makhluk dari planet Keron yang mengingatkan kita akan karakter Sun Go Kong, dimana ia punya kemampuan bertarung di udara dan menjadi rival berat Tamama. Lalu

SPECIAL QUIZ

Dapatkan sebuah **KeroPla Musha Keroro** untuk 1 orang pemenang. Jawab pertanyaan berikut: **Apa judul movie Keroro Gunsou yang ke-3?** Kirim jawaban disertai kupon di halaman 124 ke Redaksi Animonster, paling lambat tanggal 30 Mei 2008.



ada **Doruru** [seiyuu: Ru Oshiba], kaki tangan Dark Keroro yang sosoknya lebih menyerupai robot; **Nasuka** [seiyuu: Saki Fukuda] si sosok gadis cantik misterius yang bisa terbang dan pernah menolong Fuyuki, dan **Miruru** [seiyuu: Yui Horie], sosok imut dengan tubuh berwarna pink yang dimanfaatkan Dark Keroro menjadi operator.

Untuk *theme song*-nya, *movie* ini diramaikan dengan lagu *opening* berjudul **Kero! To March 2008** yang dilantunkan oleh pasangan komedian **Teruyuki Tsuchida** dan **Kanako Yanagihara**. Sedangkan *ending*-nya **Arienai kurai kiseki** dibawakan oleh **Ayano Tsuji** dan **BEAT CRUSADERS**. Tak ketinggalan dua *insert song* untuk lebih menghidupkan parodinya berjudul **Moeru! Keroro** dan **Tobe!**

Gundam. Para *seiyuu* yang mengisi suara masih tetap sama seperti versi anime, kecuali **Kumiko Watanabe** yang mengisi peran ganda Keroro dan Dark Keroro.

Dalam *movie* berdurasi 96 menit ini, disisipkan juga *movie* tambahan dengan latar jaman samurai berjudul **Musha Kero Ohiroume! Sengoku Run Star Dai Battle!!**. Sesuai judulnya, kelima karakter Keroro, Tamama, Giroro, Dororo dan Kururu juga tampil dengan kostum prajurit di jaman tersebut. Kisahnya dimulai ketika Keroro dkk menerima misi dari markas besar yang meminta mereka untuk mengalahkan **Musha Viper** yang membuat kekacauan di planet Sengoku Run Star, dan menyelamatkan para penduduknya.

Sesampainya di planet tersebut, Keroro dkk serasa memasuki Jepang pada jaman perang. Menurut salah seorang staf dari produsen mainan Bandai Hobby, *movie* pendek Keroro ini sengaja dibuat dengan tujuan memenuhi target penjualan mainan berkaitan dengan **Keroro Gunsou**. *Plamo* [plastic model] dari **Keroro Gunsou** memang banyak digemari anak-anak Jepang berusia 10-12 tahun, karena itu untuk meningkatkan pemasarannya, kali ini kostum Keroro dkk dibuat dengan desain jaman samurai. Lihat saja Keroro yang mengenakan topi dan perlengkapan *yoroi kabuto* sambil menggenggam sebuah pedang, atau Giroro dengan penampilan *ronin*-nya [samurai tanpa tuan] dan Tamama dengan pakaian prajurit.

special

onstage

RATING
SU

GENRE
DR SP

FORMAT
TV

□ Ookiku Furikabutte © Asa Higuchi,
Kodansha / Ookiku Furikabutte Production Committee
□ text by *Asun*

OOKIKU FURIKABUTTE

Apa yang terjadi jika seseorang merasa kehilangan kepercayaan dirinya? Apalagi jika ia adalah seorang atlet, mungkin ia akan kalah sebelum bertanding. Krisis kepercayaan diri tentu pernah dialami oleh sebagian besar dari kita. Tapi, bagaimanakah cara untuk mengatasinya? Anime berjudul *Ookiku Furikabutte* ini akan menceritakannya dari sudut pandang olahraga baseball.



which way should we live so that we can become happy?

Berkisah tentang kehidupan seorang anak lelaki bernama **Ren Mihashi** yang tinggal di kota Saitama, Jepang. Ketika ia bersekolah di SMP Mihoshi, Ren adalah seorang *pitcher* atau pelempar bola yang diunggulkan dari regu *baseball*-nya. Ren menjadi bintang di tim *baseball* sekolahnya, tapi ia tidak disukai oleh teman-teman satu timnya karena mereka menganggap keberhasilan Ren didukung oleh kakeknya yang menjadi kepala sekolah SMP Mihoshi. Teman-temannya menilai sebagai *pitcher* atau

pelempar bola, Ren memiliki lemparan yang lemah dan tak berbakat. Meski Ren telah berusaha keras, akan tetapi ia selalu merasa bahwa keberadaan dirinya sebagai cucu dari kepala sekolah telah menghambat dirinya dan tanpa rasa percaya diri akan kemampuannya, ia telah mengecewakan timnya sehingga mereka sering kalah dalam beberapa pertandingan.

Ketika lulus dari SMP dan melanjutkan ke jenjang SMU, Ren lalu memutuskan untuk pindah ke sekolah lain dimana kakeknya tidak menjadi kepala sekolah di sana. Di sekolah barunya yaitu SMU Nishiura, Ren tetap merasa bahwa ia adalah seorang *pitcher* yang amat buruk. Ren juga tidak percaya

bahwa ia cukup baik untuk bisa meneruskan karirnya dalam bidang olahraga *baseball*. Ren lalu memutuskan bahwa ia hanya akan menonton tim *baseball* SMU itu berlatih tanpa memiliki niat untuk bergabung di dalamnya. Saat sedang mendekati lapangan *baseball* di sekolahnya, ia tiba-tiba diseret oleh seorang cewek bernama **Maria Momoe** yang ternyata adalah pelatih tim *baseball* SMU Nishiura. Maria mengatakan bahwa ia sedang membutuhkan tambahan pemain terutama untuk posisi *pitcher*. Saat ditanya soal dirinya, dengan malu-malu Ren menjawab bahwa ia dahulu adalah seorang *pitcher*, dan secara kebetulan ia adalah satu-satunya *pitcher* yang ada di tempat itu.



Maria kemudian memperkenalkan Ren pada anggota tim lainnya. Di sana Ren bertemu dengan **Takaya Abe**, seorang *catcher* atau penangkap bola, lalu **Yuuichirou Tajima** dan **Azusa Hanai** yang mengisi posisi sebagai *batter*, kemudian ada pak guru **Shiga Tsuyoshi** yang menjadi penanggung-jawab tim *baseball* SMU Nishiura, **Shinouka Chiyo** yang menjabat sebagai koordinator tim, dan beberapa orang anggota baru lainnya. Abe yang menjadi satu-satunya *catcher* dalam tim *baseball* SMU Nishiura, mencoba menguji kemampuan Ren. Setelah melihat beberapa lemparan yang dilakukan Ren, Abe pun terkejut dan terkagum-kagum karena ternyata Ren memiliki kemampuan yang luar

biasa sebagai seorang *pitcher*. Meski lemparannya lemah, namun Ren memiliki ketepatan seakan-akan ia mampu mengendalikan bola dan melihat titik sasaran lemparannya. Bukan hanya itu, bahkan lemparan tercepatnya memiliki putaran ke belakang sehingga bola berputar tanpa diduga oleh lawannya yang Ren sendiri tak menyadarinya. Begitu melihat kemampuan Ren, Abe akhirnya menyadari bahwa Ren yang pemalu sebenarnya ingin sekali menjadi *pitcher*. Maka dengan dorongan dari Abe yang kata-kata pedasnya membakar semangat Ren dan bujukan keras dari Maria, akhirnya Ren mau juga untuk bergabung dalam tim

baseball SMU Nishiura. Kebetulan saat Ren bergabung dalam tim barunya, kompetisi *baseball* musim panas akan segera digelar. Ren, Abe, Tajima, Azusa, dan teman-teman baru lainnya yang awalnya merasa asing satu sama lain kemudian berlatih keras untuk menyambut kompetisi tersebut. Walaupun ia pemalu dan kurang percaya diri, dalam diri Ren mengalir semangat terhadap *baseball*. Ia ingin berdiri di tengah lapangan *baseball* dan melempar bola demi bola hingga berhasil membawa timnya menuju sukses. Ren ingin menjadi pemain ulung dalam timnya tanpa pengaruh dari kakeknya atau siapapun dan ia seringkali bertarung melawan rasa percaya diri dan ketakutannya.

**i wonder if small joys can
also one day be laughingly
called treasures?**

Di dalam tim barunya, Ren bertekad untuk melupakan masa lalunya semasa di SMP Mihoshi dan mengasah bakatnya melalui kerja keras. Namun dalam proses pembauran dengan rekan satu timnya, Ren tetap saja terlihat seperti anak cengeng ketika ia gagal melakukan sesuatu. Sehingga kelakuannya itu kadang membuat teman-teman barunya merasa jengkel. Untung saja Abe selalu bisa menghibur dan menyemangatnya.

Maria kemudian mengajak timnya untuk berlatih di sebuah pondok di tepi hutan. Selain melatih fisik dan kemampuan, Maria juga bermaksud untuk mengakrabkan persahabatan di antara anggota timnya. Di sana Maria juga menegaskan tentang pentingnya peran tiap anggota timnya. Di tengah-tengah latihan, Abe lalu berunding dengan Ren mengenai kode-

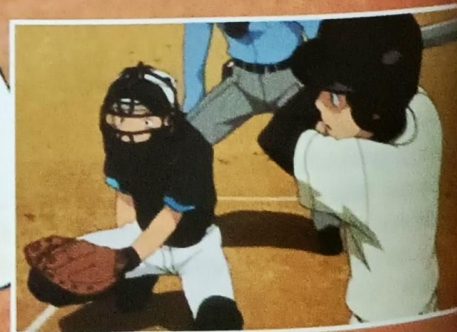
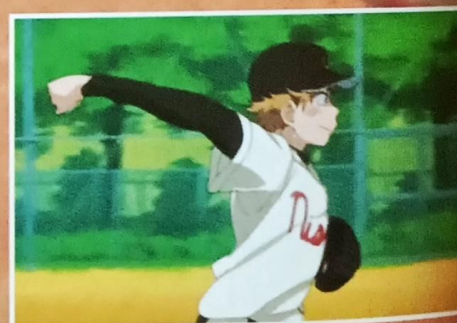
membencinya tergabung di dalamnya. Ren mendadak berubah menjadi ketakutan terhadap teman-temannya semasa SMP yang dahulu pernah menyalahkan dirinya karena selalu kalah selama 3 tahun berturut-turut. Abe melihat situasi yang terjadi, dan demi kebaikan Ren juga, Abe dkk lalu berusaha semaksimal mungkin untuk mengalahkan lawan mereka. Abe percaya pada kemampuan Ren dan ia ingin agar Ren juga mempercayai kemampuan dalam dirinya. Dengan strategi dari Abe, akhirnya Ren mampu memukul mundur lawan-lawannya. Lemparan bola demi bola tak mampu ditepis oleh lawan-lawannya. Meski demikian, salah seorang anggota dari tim *baseball* SMU Mihoshi, yaitu **Kanou Shuugo**, sama sekali tak meremehkan kemampuan Ren. Dahulu semasa di SMP, Kanou selalu berada di balik bayangan Ren. Di antara teman-temannya, Kanou adalah satu-satunya yang menyadari akan kemampuan Ren. Untuk membuktikan bahwa dirinya adalah seorang *pitcher* yang ulung, mengalahkan Ren adalah satu-satunya kesempatan bagi Kanou. Akan tetapi, teman-teman satu timnya tidak

Ren memaafkan teman-temannya namun ia menolak ajakan mereka, karena ia merasa di tim *baseball* SMU Mihoshi ia menemukan kepercayaan terhadap kemampuannya. Dengan didukung oleh teman-teman yang bekerja sama untuk mencapai tujuan mereka, Ren tumbuh dewasa dan menunjukkan pada semua orang bahwa sebenarnya ia memiliki kemampuan dan rasa percaya diri. Apakah Ren akan berhasil membuat dirinya menjadi atlet *baseball* unggulan dan membawa tim *baseball*-nya menjadi tim yang berhasil gemilang?



kode rahasia yang diberikannya setiap kali Ren akan melempar bola padanya. Usai menjalani latihan, persahabatan antar anggota tim *baseball* SMU Nishiura sedikit demi sedikit menjadi kuat dan mereka pun siap untuk mengikuti kompetisi *baseball* musim panas. Tim-tim lainnya meremehkan tim asuhan Maria karena mereka menganggap bahwa tim *baseball* SMU Nishiura adalah orang-orang baru dan dilatih oleh seorang cewek. Namun Ren dkk tak gentar menghadapinya. Akan tetapi begitu mengetahui siapa lawan mereka, rasa percaya diri Ren kembali merosot drastis. Ternyata tim *baseball* SMU Nishiura harus menghadapi tim *baseball* SMU Mihoshi dimana teman-teman Ren yang dahulu

menyadari akan hal itu sehingga mengacaukan permainan mereka. Tim *baseball* SMU Nishiura akhirnya berhasil mengalahkan tim *baseball* SMU Mihoshi. Usai pertandingan, teman-teman Ren dari SMU Mihoshi lalu meminta maaf atas kesalahan mereka selama ini. Mereka pun mengakui bahwa Ren memang seorang *pitcher* yang berbakat dan hendak mengajak Ren untuk kembali bergabung bersama mereka. Mendengar hal itu, Abe menjadi khawatir jika Ren akan meninggalkan tim *baseball* SMU Nishiura.



I want to change the painful now, but without any answers coming

Characters

Ren Mihashi



Karakter utama dalam cerita ini yang sangat pemalu dan kurang percaya diri terhadap kemampuannya sendiri. Awalnya Ren sering ketakutan jika

harus berhadapan dengan banyak orang, malah ia bisa menangis jika merasa telah mengecewakan orang lain. Sebagai *pitcher*, Ren memiliki lemparan yang agak lambat namun bisa dikendalikan menurut kehendaknya. Jika *pitcher* lainnya membagi sasaran lemparannya dalam 2 hingga 4 titik, maka Ren memiliki 9 titik lemparan yang ia bisa lempar sesuka hatinya dan hasilnya selalu mendekati

sempurna. Berkat dorongan Abe dan teman-teman dalam timnya, lama-kelamaan Ren mulai percaya terhadap kemampuannya.

Seiyuu: Tsubasa Yonaga [Shingo Suwa - *Kishin Taisen Gigantic Formula*, Jun Yamamoto - *S.A*]

Takaya Abe



Pada awalnya Abe tak senang melihat kelakuan Ren yang cengeng dan penakut. Tapi di balik itu ia melihat ada yang istimewa dalam diri Ren.

Abe merasa bahwa bakat Ren bisa terasah dengan baik jika temannya itu merasa percaya diri. Abe yang memiliki sifat blak-blakan seringkali memberi perintah pada Ren dan ia tak suka jika Ren menolaknya. Setelah melihat kemampuan Ren, Abe bertekad untuk menjadikan Ren sebagai seorang *pitcher* yang tangguh. Sebagai seorang *catcher* dan ahli strategi dalam timnya, Abe sering membawa timnya menuju kemenangan. namun jika strateginya tidak berhasil, Abe menerimanya dengan lapang dada.

Seiyuu: Yuuichi Nakamura [Tomoya Okazaki - *Clannad*, Syuu Nanao - *Engage Planet Kiss Dum*]

Maria Momoe



Cewek berumur 23 tahun yang ekspresi wajahnya sering terlihat datar ini adalah mantan pemain *softball* yang kini menjabat sebagai pelatih

dan pengawas dari tim *baseball* SMU Nishiura. Maria menjadi pelatih atas ajakan pak guru



Shiga yang memintanya untuk membangkitkan kembali tim *baseball* tersebut. Maria memiliki sifat yang tak kenal takut dan selalu bersemangat meski jarang terlihat tersenyum apalagi tertawa. Sifatnya bisa berubah drastis dari ramah dan perhatian menjadi galak dan pemarah. Walaupun ia terlihat seperti cewek pada umumnya, tapi Maria memiliki kemampuan dan kekuatan fisik yang jauh lebih kuat daripada seorang cowok.

Seiyuu: Risa Hayamizu [Kouchin - *Shonen Onmyoji*, Megumi Kobayashi - *Welcome to the NHK*]

Yuuichirou Tajima



Tajima masuk ke SMU Nishiura dan bergabung dalam tim *baseball*-nya karena sekolah itu lebih dekat dengan rumahnya. Ia memiliki sifat sering menuruti kata

hatinya dan sangat ramah terhadap siapa saja. Meski Tajima adalah seorang *batter* yang jagoan, tapi karena postur tubuhnya yang lebih pendek dari teman-temannya yang lain, maka ia tak pernah mencetak pukulan *home run*. Ia menjadi akrab dengan Ren karena sama-sama menyukai *baseball* dan memiliki nilai yang buruk dalam pelajaran di sekolah.

Seiyuu: Hiro Shimono [Agate Fluorite - *Cluster Edge*, Hiro Hirono - *ef - a tale of memories*]

Azusa Hanai



Walau sering melihat tim *baseball* SMU Nishiura berlatih, namun cowok yang berkepala plontos ini awalnya menolak untuk bergabung dalam tim

tersebut dengan alasan karena pelatihnya adalah seorang cewek. Tapi begitu Azusa melihat kekuatan Maria yang sesungguhnya ia pun merasa tertantang. Abe lalu menantanginya untuk memukul bola yang dilemparkan oleh Ren selama tiga kali berturut-turut. Azusa yang tadinya meremehkan kemampuan Ren lalu berhasil dikalahkan dan akhirnya harus bergabung dalam tim tersebut sebagai akibat dari kekalahannya.

Seiyuu: Kishou Taniyama [Shuusui Hayasaka - *Buso Renkin*, Shintaro Yanagi - *Canvas2 ~Niji-iro no Sketch~*]

Shiga Tsuyoshi



Shiga menjabat sebagai guru matematika di SMU Nishiura.

Walaupun Shiga tak turun langsung ke lapangan dalam melatih *baseball*, tapi ia

turut bertanggung jawab atas kelangsungan tim

baseball di sekolah tempat ia mengajar tersebut. Dibalik penampilannya yang terlihat biasa-biasa saja, ternyata Shiga memiliki pengetahuan yang luas mengenai bermacam-macam hal, bahkan pengetahuan yang dimilikinya berbeda jauh dengan bidang yang digelutinya. Demi mendapatkan hasil yang baik dari timnya, Shiga sering mengajarkan pada anggota timnya untuk melatih otak seperti melatih fisik agar konsentrasi mereka semakin meningkat.

Seiyuu: Takehiro Murozono [Reichirou Miyanoshta - *Ghost Stories*, Katou - *Grappler Baki Maximum Tournament*]

Shinouka Chiyo



Dalam tim *baseball* SMU Nishiura, Chiyo bertugas untuk mengatur perlengkapan dan mengurus keperluan para pemainnya. Saat

timnya berlatih, Chiyo kadang bertugas menjadi pembawa acara yang sekaligus memberikan semangat pada para anggota timnya. Ketika sedang menjadi pembawa acara, Chiyo sering ditemani oleh Ai, anjing peliharaan Maria.

Seiyuu: Misato Fukuen [Lise Harriette Meyer - *Red Garden*, Kurumu Kurono - *Rosario + Vampire*]





i'll always believe that i'll be able to draw a rainbow in that sky

Diadaptasi dari manga karya **Asa Higuchi**, *Ookiku Furikabutte* [disingkat *Oofuri*] yang dalam bahasa Inggris berarti *swing big*, telah diserialisasikan di majalah bulanan *Afternoon* yang diterbitkan oleh Kodansha sejak bulan Maret 2003 sebanyak 8 jilid *tankoubon*. Pada bulan Mei 2006, manga ini meraih *Tezuka Osamu Culture Awards*, yaitu penghargaan bergengsi sebagai manga baru terbaik. Kemudian manga *Oofuri* juga memenangkan *Kodansha 31st Annual Manga Awards* serta termasuk dalam daftar Top 25 manga pada *Japan Media Arts Festival*.

Studio A-1 Pictures Inc. yang dibuat oleh Aniplex beberapa tahun yang lalu, kemudian memproduksi anime ini. Posisi sutradaranya dipercayakan kepada **Tsutomu Mizushima** [*Genshiken*, *Kujibiki Unbalance*, *XXXHOLIC*], sementara **Takahiko Yoshida** [*NHK ni Youkoso!*] mengurus penanganan *character design*-nya. Anime yang dibuat sebanyak 25 episode ini telah mengudara di Jepang pada saluran TV BS-1, CBC, HBC, MBS, RKB Mainichi Broadcasting, dan TBS sejak tanggal 12 April 2007 hingga 27 September 2007. Lagu *opening*-nya dinyanyikan oleh kelompok **Base Ball Bear** dengan lagu berjudul *Dramatic*, kemudian mulai episode 14 hingga berakhir penayangan *Oofuri*, kelompok **Ikimonogakari** menyanyikan lagu *opening*-

nya yang diberi judul *Seishun Line*. Sedangkan **Kozue Takada** melantunkan lagu *ending*-nya berjudul *Medaka no Mita Niji* yang lalu digantikan oleh kelompok **SunSet Swish** dengan lagu berjudul *Arigatou*.

Percaya diri adalah salah satu hal penting dalam menunjang penampilan terbaik, terutama dalam bidang olahraga. Rasa percaya diri juga berkaitan erat dengan keberhasilan suatu tim olahraga. Untuk membangkitkan rasa percaya diri maka kita harus memulainya dari dalam diri kita sendiri, sebab hanya kita sendiri yang dapat mengatasi rasa kurang percaya diri yang kita alami. Kita bisa melakukan sesuatu jika kita berpikir bahwa kita mampu.

SCORE	STORY	70
	CHARA DEVELOPMENT	75
	ARTWORK	80
	MUSIC	80
	HUMOUR	70
+	Cukup bagus sebagai anime bertema olahraga dengan menjelaskan berbagai teknik dan strategi di dalamnya.	
-	Cerita berjalan lambat dan terlalu serius, sehingga agak membosankan terutama bagi orang yang masih awam mengenai baseball.	

OMAKE

Koushien

Selain pertandingan *baseball* profesional, terdapat juga pertandingan olahraga *baseball* tingkat SMU di Jepang yang disebut *koukou yakyuu*, yang diikuti oleh seluruh SMU di Jepang dan mencapai puncaknya pada pertandingan final yang digelar di stadion Hanshin Koushien yang terletak di kota Nishinomiya, Hyogo, Jepang. Pertandingan tersebut disingkat dengan sebutan *koushien*. Setiap tim *baseball* SMU di Jepang, selalu mengincar stadion Koushien tempat kejuaraan nasional *baseball* digelar setiap tahunnya. Para pelajar bersama orang tuanya datang dari daerahnya untuk mendukung tim mereka masing-masing. Sebenarnya kompetisi *baseball* tingkat universitas juga ada, tapi tak sepopuler *koushien*. Pertandingan kualifikasi sering ditayangkan di beberapa TV lokal, sedangkan pertandingan finalnya ditayangkan oleh NHK. Para atlet di dalamnya mendapatkan status seperti seorang selebriti. Biasanya para pencari pemain berbakat mulai bertebaran di musim-musim kompetisi *baseball* tingkat SMU. *Koushien* yang dimulai sejak tahun 1915, biasanya diselenggarakan pada musim semi dan musim panas. Kompetisi tersebut diorganisir oleh Japan High School Baseball Federation yang bekerja sama dengan Mainichi Shimbun untuk *koushien* musim semi dan Asahi Shimbun untuk *koushien* musim panas. Berbeda dengan pertandingan *baseball* profesional dimana terdapat puluhan pertandingan dalam satu *season*, *koushien* menggunakan sistem gugur yang sangat dramatis. Jika suatu tim kalah, maka mereka harus menunggu pertandingan berikutnya. Tak heran jika tim yang kalah bisa terlihat berjalan meninggalkan lapangan sambil menangis. Jika anggotanya telah duduk di kelas 3 SMU, maka pertandingan itu mungkin adalah yang terakhir kali yang bisa mereka ikuti. Bagi mereka *koushien* adalah gerbang menuju pertandingan *baseball* tingkat profesional.

www.myhobbytown.com

Anime Accessories * T Shirt * Poster * Bags * Cross Stitch * Washi Dolls * Kurumi-e * Pin Badges

Anime T-Shirt Naruto Akatsuki Pattern

Naruto Shippuden Jacket Size: XS, S, M, L, XL

Seigaku Shirts and Seigaku Jacket

Death Note T-Shirt

Kurapika's Chain Ring

FMA Pocket Watch

Uchiha's Necklace

Itachi's Necklace

Anime & J Artist Pins

Naruto's Village HEADBAND

Naruto's Kunai

Shuriken

Itachi Wallet

Naruto Costume For Children Now Available! Shippuden Costume Good for Cosplay!

Sharingan Hand/Watch

Le Hand/Watch

Icha-Icha Cross Bag

Kakashi's Glove

Naruto Boxset (*Wrist Band)

Kakashi Icha-Icha Boxset (Icha2 Book * Pen * Poster)

Visit Us.. ONLINE

Untuk HARGA dan CARA BELI mohon dilihat di WEBSITE ^^

email : myhobbytown@gmail.com
call us at : Heri (021)923-83624 (No Q&A via SMS)

[GRAND ITC PERMATA HIJAU]
* Lantai 1. Blok C16 No.5 | JAK - SEL

[MAL ARTHA GADING] Atrium Nusantara Lantai 2
Pushcart #18 (antara A&W dan Solaria) | JAK - UT

Aishitenai - Acid Black Cherry

F G
Aishiteruno... Aishiteruno...

C A
Mou koe ni naranai kurai

Dm G Am
Anata ga... sou omou yori mo...

Interlude: F - Em - A - F - Gm - A

F
Kayoinareta kairojyu

Em Am
Anata no semai heiya ni

F Gm A
Kyou de saigo to me wo toujita...

F Em Am
Mijikai you de... Nagai tsukihi ga mou

F G A
Dore mo mabushisugite namida ga deta

F
Natsu no owari...

Em Am
Sukoshi tsumetai ame...

F Gm A
Futari deatta hi to onaji yoru ne

F Em
Anata no sono yasashisa to

Am F
Watashi no tsuyogaru kuse mo

G A
Ano koro no mama de...

F G
Aishitenai... Aishiteruyo...

C A
Nee, ano ne... Soba ni oide...

Dm G A#
Doushitenano? Yasashisa wa mou

A
iranaino...

F G
Naitenai... Sotto shitete...

C A
Aa... Mou yada... Aishiteru...

Dm G F - Em - A
Sayonara ga ienakute...

F
Surechigai no kurashi

Em Am
Kanjiru kyori

F Gm A
Doko ka tsumetai Kiss kowagatta no

F Em
Iki ga tomarisou ni naru wakare

A
no kehai

F G A
Shizukasugite... mimi wo fusagu...

F G
Hanashite yo... Hanasanai...

C A
Kaerasete... Kaesanai...

Dm G A#
Kore ijou tsuraku naru kara

A
dakishimenaide

F G
Naitenai... Sotto shitete

C A
Aa... Mou yada... Aishieru...

Dm G Am
Sayonara ga ienakute...

Melody:

F - G - Em - Am 4x

F - Em - A 2x

F G
Aishitenai... Aishiteruyo...

C A
Nee, ano ne... Soba ni oide...

Dm G A#
Doushitenano? Yasashisa wa mou

A
iranaino...

F G
Naitenai... Sotto shitete...

C A
Aa... Mou yada... Aishiteru...

Dm G A#
Kanashikute... mou namida ga

A
tomaranai yo

F G
Kiss wo shite... dakishimete...

C A
Nee onegai... Hanasanaide...

Dm G Am
Me wo mite... Sasayaite...

F G
Aishiteruyo... Aishiteruyo...

C A
Mou koe ni naranai kurai

Dm G F
Kimi ga omou yori motto...

F - Em - A - F - G - Am

Kakaeta Kiseki

[Tennis no Oujisama Zenkoku Taikai-hen
Semifinal OVA 1st OP]
Performed by AOZU

Akete iku sora
Mezameteku machi de
Bokura wa kono toki o ikite
iru
Di langit yang terbuka
dan kota yang hidup
Kita hidup di waktu ini

Hashiridashita omoi
Yokome de oikoshi
susundeku
Harapan ini berlari dan
melirik
Melangkah maju
mendahului

Yasashisugita ano hi bokura
kitto
Kono kokoro tsuki
ugokashiteku
Di hari itu hati kita pasti
tergerak dengan kebaikan
yang berlebihan

Sou sa hajimatta koi no
youni
Kagayaita asu o miru
Kakaeta kiseki shinjite
Saa nurikaeta kabe koete
Kagayaita mukougawa e
Hadashi de kakenuketeku
Begitulah, seperti cinta
pada pertama kali
Melihat hari esok yang
gemilang
Percaya pada keajaiban
yang digenggam
Melampaui tembok yang
luntur
Menuju seberang yang
gemilang
Terus berlari dengan kaki
telanjang

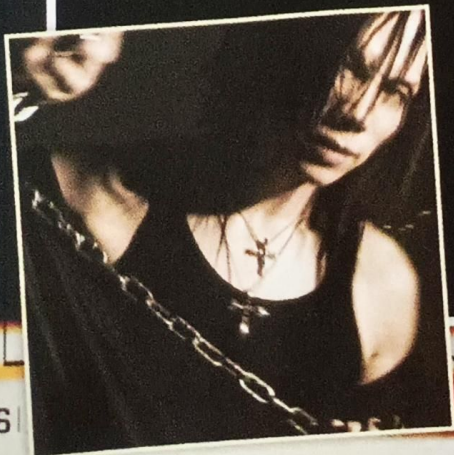
Kakenuketa distance
utsuriyuku everyday
Bokura mo kono toki o
megutteru
Afuredashita omoi
Mou furimukazuni
susundeku
Hitomi tojite azayaka ni
utsusu yo
Kono game mou
tomerarenai
Distance yang dilewati,
everyday yang dilewati
Kita pun mengulang
kembali waktu ini

Harapan yang meluap
Terus melangkah maju
tanpa menengok ke
belakang
Bila memejamkan mata
akan terpancar
kegemerlapan
Game ini sudah tak dapat
dihentikan

Sou sa habataita yume no
youni
Kirameita asu egaku
Te ni shita chikara shinjite
Saa nurikaeta kabe koete
Kagayaita sono saki e
Muchuu de kakedashiteku
Begitulah, seperti mimpi
yang mengepakkan sayap
Melukiskan hari esok yang
gemilang
Percaya pada kekuatan
yang ada di tangan
Melampaui tembok yang
luntur
Menuju apa yang ada di
depan yang gemilang
Berlari dengan sepenuh
hati

Furidashita ame ni utare
Kizutsuku yume no hana
Furinukeru kaze ni yurare
Asu wa tsuyoku sakeru
kitto
Bunga impian yang terluka
dihantam hujan yang turun
Melambai ditiup angin
Esok hari pasti akan lebih
kuat

Hajimatta koi no youni
Kagayaita asu o miru
Kakaeta kiseki shinjite
Saa nurikaeta kabe koete
Kagayaita mukougawa e
Hadashi de kakenuketeku
Seperti cinta pada
pertama kali
Melihat hari esok yang
gemilang
Percaya pada keajaiban
yang digenggam
Melampaui tembok yang
luntur
Menuju seberang yang
gemilang
Terus berlari dengan kaki
telanjang



Konnichiwa!

Rubrik kali ini akan menyajikan berbagai ulasan menarik seputar kebudayaan Jepang. Mulai dari bahasan tentang *judo*, salah satu jenis olahraga bela diri di Jepang, laporan jalan-jalan di kota Kamakura beserta pengenalan salah satu kuil di kota tersebut, yakni kuil Engakuji, hingga mitos mengenai seorang ksatria pemberani yang menaklukkan raksasa di gerbang Rashomon. Di rubrik menu, akan disajikan hidangan *okonomiyaki* yang sering disebut sebagai *pizza* atau *pancake* ala Jepang, tentunya disertai dengan resep yang mudah untuk dipraktikkan sendiri di rumah. Tak ketinggalan bahasan *fashion* mengenai Harajuku *style* yang unik, ceria, dan *funky* bagi kawula muda. Dan seperti biasanya akan dihadirkan musik yang baru dirilis di Jepang, yang kali ini menghadirkan album terbaru dari Acid Black Cherry dan kaggra.

Otanoshimi ni...

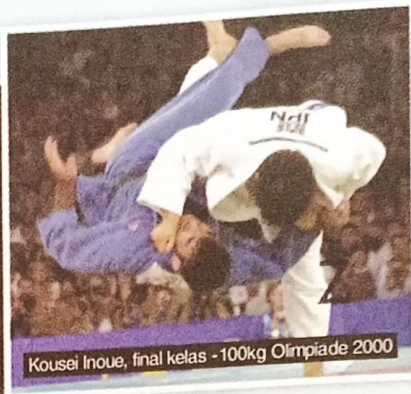
Contents

- CULTURE EXPRESS
- CHECK POINT
- CULTURE SHOCK
- MYTH
- MENU
- FITTING ROOM
- FRESH ORANGE

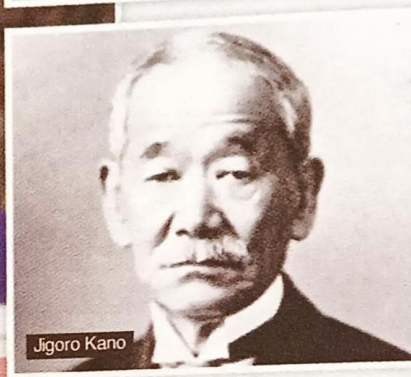




Ryoko Tani, melakukan teknik Uchimata



Kousei Inoue, final kelas -100kg Olimpiade 2000



Jigoro Kano

JUDO

Sejarah Judo

Judo sebenarnya merupakan pengembangan dari seni bela diri tangan kosong, *jujutsu*. *Jujutsu* sangat unik karena tidak menggunakan kekerasan atau tenaga yang berlebih namun menggunakan keterampilan, kecerdikan, keseimbangan dan keahlian untuk melumpuhkan lawan dengan tenaga seminimal mungkin. *Jujutsu* diperkirakan telah lahir sejak jaman Heian [794-1184] kemudian dibakukan pada akhir zaman Azuchi-Momoyama dan terus berkembang serta mengalami penyempurnaan. Menjelang akhir masa Edo pada akhir abad 19, di Jepang telah berkembang sekitar 60 aliran *jujutsu* dengan aliran yang terkemuka yaitu Kito-ryu dan Tenjin

Shin'yo-ryu. Kedua aliran ini dikenal dengan ciri khasnya dalam teknik patahan, pukulan dan beberapa teknik lain. Tahun 1877, seorang pemuda berusia 18 tahun yang berasal dari Prefektur Hyogo bernama Jigoro Kano [1860-1938], mulai mempelajari *jujutsu* di *dojo* [sanggar latihan] Tenjin Shin'yo-ryu. Di bawah asuhan Hachinosuke Fukuda, Kano muda mempelajari *randori* [latihan bebas] dan *kata* [seni]. Kemudian ia juga menerima bimbingan dari Tsunetoshi Iikubo dari Kito-ryu yang mengajarkannya bentuk-bentuk *jujutsu* yang sama sekali berbeda dengan yang pernah ia pelajari sebelumnya. Dengan pengaruh dari kedua aliran tersebut, Kano muda menyempurnakan *jujutsu* dan menyebut temuannya itu sebagai *judo*. Pada usia 22 tahun, saat lulus dari Universitas Tokyo, Kano mengambil 9 murid Kito-ryu *dojo* untuk dididik dengan *judo*. Mereka berlatih di Eiso-ji, sebuah kuil Buddha di

Judo adalah salah satu seni bela diri tangan kosong yang berasal dari Jepang. Kata judo berasal dari huruf kanji *ju* [lembut] dan *dou* [jalan], yang berarti 'cara yang halus' atau 'jalan yang lembut'. Praktisi judo secara umum disebut *judoka*. Namun dahulu istilah *judoka* hanya digunakan untuk orang yang sudah mencapai tingkatan tertentu saja. Dalam judo, seorang *judoka* mempelajari teknik bela diri juga olah jiwa, sesuai dengan falsafah judo, yaitu mencapai efisiensi maksimal dalam kejiwaan dan energi fisik.

Kamakura. Tempat berlatih itu sendiri akhirnya disebut **Kodokan** [school to learn the way].

Teknik Judo

Kano memilih teknik-teknik terbaik dari berbagai aliran *jujutsu*, memperbaiki beberapa bagian dan menciptakan beberapa teknik baru yang di golongan menjadi tiga kelompok, yaitu: **nage-waza** [lemparan], **katame-waza** [kuncian] dan **atemi-waza** [serangan]. *Nage-waza* dibagi lagi ke dalam lima tingkatan yang dikenal dengan **gokyo no waza** dengan jumlah keseluruhan 40 macam lemparan yang meliputi **tachi-waza** [lemparan yang dilakukan sambil berdiri] dan **sutemi-waza** [lemparan sambil menjatuhkan diri]. *Katame-waza dibagi lagi menjadi **osaekomi-waza** [menahan], **shime-waza** [cekikan] dan **kansetsu-waza** [mengunci persendian]. *Atemi-waza terbagi dua, yaitu **ude-ate** [menyerang dengan tangan] dan**



ashi-ate [menyerang dengan kaki]. Namun sebelum mempelajari semua teknik itu, setiap **judoka** harus terlebih dahulu mempelajari **ukemi** [cara jatuh], **shizen** [kuda-kuda], **kumikata** [pegangan], **shintai** dan **tai sabaki** [langkah], **kuzushi** [keseimbangan] dll.

Berlatih Judo

Dalam berlatih **judo**, pertama-tama kita membutuhkan sebuah **dojo**. Lantai **dojo** tersebut harus di alasi dengan **tatami** [matras/tikar Jepang]. Ukuran minimal satu set **tatami** untuk latihan adalah 14X14 meter [1 lembar **tatami** kurang lebih berukuran 1X2 meter]. Sebuah **dojo** idealnya terdiri atas 128 **tatami**. **Kodokan** sendiri sebagai **dojo** utama, awalnya hanya memiliki 12 **tatami** dan sekarang telah berkembang menjadi 986 **tatami**. Wow! Selanjutnya kita harus mengenakan pakaian khusus untuk berlatih yang dinamakan **judogi**. **Judogi** terdiri dari **uwagi** [semacam baju tebal] dan **shitagi** [celana]. Di samping itu para **judoka** juga harus memakai **obi** [sabuk] sesuai dengan tingkatan yang dimiliki.

Tingkatan Dalam Judo

Praktisi **judo** dibagi menjadi dua, **mudansha** [obi berwarna] dan **yudansha** [obi hitam]. **Mudansha** dibagi ke dalam lima **kyu**, yang terendah adalah 5-**kyu**, sedangkan **yudansha** dibagi menjadi 10 tingkatan **dan**, yang tertinggi adalah 10-**dan**. Warna **obi** untuk **mudansha** [secara berturut-turut dari yang terendah] adalah: putih [tidak dihitung sebagai **kyu**], kuning, oranye, hijau, biru dan coklat. **Judoka** pria banyak yang mencapai 10-**dan** namun untuk wanita hanya seorang saja yang mendapatkan 9-**dan**. Khusus untuk Jigoro Kano sebagai pendiri **judo**, kepadanya dianugerahkan 12-**dan**.

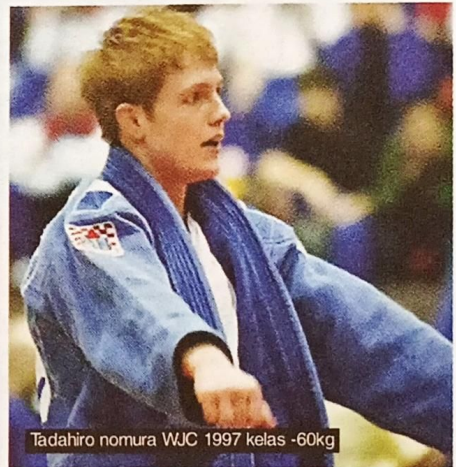
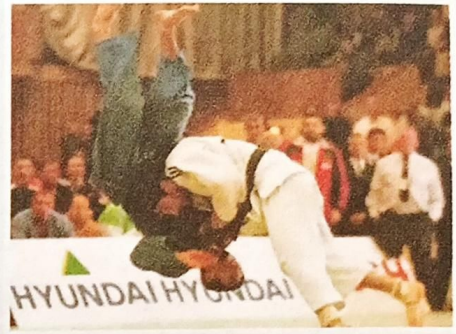
Pertandingan Judo

Judo pertama kali diperkenalkan pada dunia dalam Olimpiade 1932 di Los Angeles, dimana Kano dan 200 **judoka**



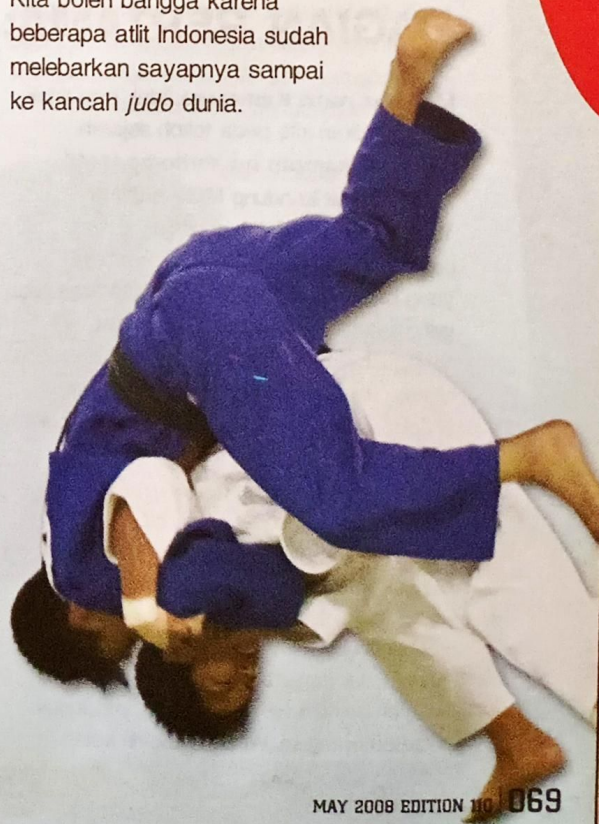
mengadakan eksibisi. **Judo** baru benar-benar dipertandingkan dalam Olimpiade tahun 1964 di Tokyo. Sedangkan untuk kategori pertandingan **judo** wanita baru diadakan pada Olimpiade 1988. **World Judo Championship** yang merupakan kejuaraan **judo** paling bergengsi diadakan setiap dua tahun sekali. Juaranya yang terkenal adalah **Yasuhiro Yamashita** [juara dunia 4 kali] dan **Ryoko Tani** [juara dunia 7 kali] yang dikenal dengan julukan **Yawara-chan** [tokoh *manga* terkenal *Yawara!* karangan Naoki Urasawa].

Dalam pertandingan **judo** terdapat pengklasifikasian ke dalam tujuh kelas berat badan. Pertandingan diadakan di atas **tatami** yang berukuran 9X9 meter dan dipimpin oleh satu orang wasit utama serta 2 orang wasit pendamping. Sistem penilaian yang digunakan adalah poin, yaitu: **koka**, **yuko**, **waza-ari** dan **ippon**. Bila seorang **judoka** berhasil melakukan **nage-waza** secara sempurna dalam pertandingan, maka ia akan mendapat nilai **ippon** dan pertandingan selesai.



Judo dan Dunia

Organisasi yang menaungi **judoka** di seluruh dunia adalah **International Judo Federation** [IJF] selain itu **Kodokan Judo Institute** juga memegang peranan penting dalam perkembangan **judo** dunia. Saat ini hampir semua negara di dunia memiliki organisasi **judo**. Di Indonesia sendiri, **judo** dikenal sejak tahun 1949 dan organisasi yang menaunginya, Persatuan Judo Seluruh Indonesia [PJSI] telah didirikan pada 25 Desember 1955. Kita boleh bangga karena beberapa atlet Indonesia sudah melebarkan sayapnya sampai ke kancah **judo** dunia.





Gerbang San-mon [Engakuji]

MENENGOK KUIL-KUIL DI KAMAKURA

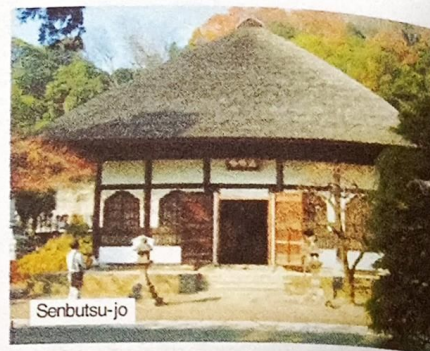
BAGIAN PERTAMA: ENGAKUJI

Menyebut nama **Kamakura** tidak bisa tidak mengingatkan kita pada tokoh sejarah Jepang **Minamoto no Yoritomo** [1147-1199]. Kakak kandung **Minamoto no Yoshitsune** ini adalah pencetus sistem pemerintahan *bakufu* [tent government] yang berpusat di Kamakura, menjadikan kota yang terletak di prefektur **Kanagawa** ini sebagai basis militer wilayah Kanto sekaligus ibukota Jepang secara *de-facto* selama periode waktu yang disebut **Era Kamakura** [1185-1333].

Sebagai wilayah yang pernah menjadi pusat kekuasaan para *shogun*, kini Kamakura dikenal sebagai kota kecil yang memiliki banyak kuil dan monumen bersejarah. Menurut catatan terdapat kurang lebih 80 buah kuil yang tersebar di wilayah pusat, barat, timur dan utara kota dengan luas wilayah 39,60 km² dan populasi penduduk 173.588 orang ini. Walau mungkin kalah

“wah” dengan kuil-kuil Kyoto yang lebih mewah dan dekoratif, kuil-kuil Kamakura memiliki ciri khas tersendiri yang tidak lekang oleh perubahan waktu. Satu di antara kuil itu adalah **Engakuji** yang merupakan kuil pertama yang saya kunjungi saat bertandang ke Kamakura musim gugur tahun lalu.

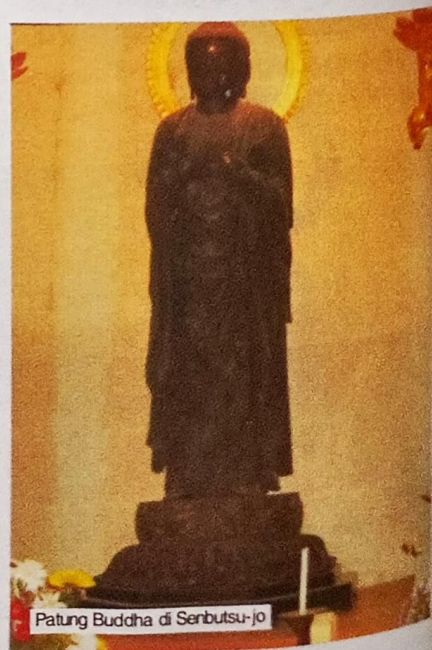
30 detik. Hanya itu waktu yang diperlukan untuk mencapai kompleks kuil Engakuji dari stasiun **Kita-Kamakura**. Memiliki nama resmi **Zuirokuzan Dai Engaku Kosho Enji**, kuil ini dibangun pada tahun 1282 atas perintah **Hojo Tokimune** setelah ia berhasil mengalahkan serbuan tentara Mongolia di tahun 1274 dan 1281. Sebagai penganut taat aliran Zen, salah satu alasan Tokimune mendirikan Engakuji adalah untuk menghormati arwah para tentara Jepang dan Mongolia yang gugur dalam pertempuran tersebut. Ia lalu mengundang seorang pendeta dari China



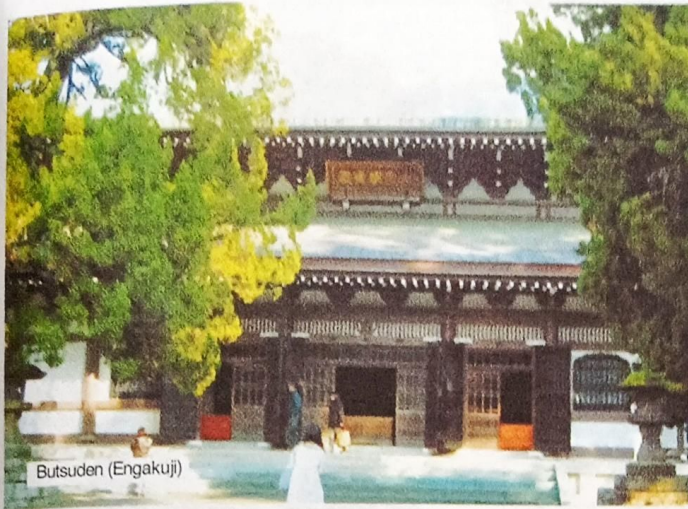
Senbutsu-jo

bernama **Mugaku Sogen** alias **Bukko Kokushi** untuk menjadi pendeta kepala kuil Buddha Zen aliran **Rinzai** ini. Nama **Engaku** kabamya diambil dari nama naskah **Engakukyo Sutra** yang selama ini terkubur di bawah tanah dan baru ditemukan saat proses pembangunan kuil dimulai. Setelah melewati satu dari dua gerbang masuk yang disebut **Kita Gemon** dan **Minami Gemon**, pemandangan pertama yang menyambut kita di dalam kompleks kuil adalah gerbang utama **Sanmon**. Direkonstruksi pada tahun 1783 oleh **Daiyu Kokushi** sebagai peringatan 500 tahun wafatnya Mugaku Sogen, di gerbang dua tingkat ini tergantung sebuah plakat kayu kaligrafi karya **Kaisar Fushimi** [1265-1317] bertuliskan **Engaku Kosho Zenji**. Ini bermakna bahwa Engakuji ada di bawah perlindungan kerajaan. Di tingkat dua sendiri terdapat patung **Kanzeon Bosatsu** berwajah sebelas yang dikelilingi 16 buah patung **Rakan** [murid-murid **Sakyamuni**].

Selain **Sanmon**, kita akan menemukan kira-kira 17 kuil kecil dan monumen yang tersebar di pelosok Engakuji. Tepat di depan gerbang, berdiri bangunan **Butsuden** yang didedikasikan untuk **Hokan Shaka Nyorai**. Di atas pintu masuknya tergantung plakat bertuliskan **Daikomyohoden** yang merujuk pada **Kaisar Go-Kogon** [1338-1374].



Patung Buddha di Senbutsu-jo



Butsuden (Engakuji)



Shariden (Engakuji)

Sebenarnya *Butsuden* yang berdiri sekarang adalah hasil rekonstruksi di tahun 1964 setelah bangunan asli hancur akibat Gempa Bumi Besar Kanto yang terjadi tahun 1923. Setiap tanggal 15 Februari bangunan ini menjadi tempat diadakannya upacara *Nehan E* [Nirwana] untuk memperingati wafatnya sang Buddha Gautama.

Tidak jauh dari *Butsuden*, berdiri bangunan yang disebut *Hojo*. Kata *Hojo* di sini bukan diambil dari nama klan Hojo, melainkan nama satuan ukur *jo* [1 *jo* sama dengan 10 feet]. Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal pendeta kepala kuil sekaligus tempat penyimpanan 100 patung kayu *Kannon* [Kwan Im]. Pemandangan di sekitar area ini semakin dipercantik dengan adanya dua buah kolam di mana salah satunya dirancang membentuk huruf Kanji *kokoro* [hati]. Kolam ini disebut *Shinji Ike* yang berarti Kolam Huruf Shin [huruf Kanji *kokoro* juga bisa dibaca *shin*]. Kolam kedua, *Myokoji*, oleh pemerintah lokal disebut sebagai *A Place of Scenic Beauty*. Di tepi kolam ini berdiri batu karang yang dijuluki *Kotogan* [Karang Kepala Harimau]. Tempat di sekitar kedua kolam ini sangat cocok untuk

melepas lelah sembari memperhatikan ikan-ikan yang berenang dengan bebas di dalamnya. Cukup banyak kegiatan dan festival yang dilakukan di kompleks Hojo, antara lain *Gotan E* [8 April], *Segaki E* [16 Agustus], *Benzaiten Fugin* [28 November] dan masih banyak lagi.

Engakuji masih menyimpan sejumlah tempat yang sayang bila dilewatkan. Setelah keluar dari kompleks Hojo, terdapat tiga kuil cabang Engakuji, yakni *Shozokuin*, *Butsunichian* dan *Obaiin*. Di dalam *Shozokuin* kita akan menemukan *Shariden*, sebuah bangunan yang mengadopsi gaya arsitektur Dinasti Sung, China. Konon di dalamnya tersimpan salah satu gigi Sang Buddha yang diperoleh **Minamoto no Sanemoto** dari Sonin-ji. Bersama *Ogane*, lonceng terbesar di antara semua lonceng kuil Kamakura setinggi 2,5 meter, *Shariden* termasuk dalam harta negara.

Lelah setelah berkeliling Engakuji? Pastikan untuk mampir di area kuil *Butsunichian* yang terletak tepat setelah *Shozokuin*. Di sini terdapat mausoleum *Kaikibyō* yang didirikan untuk menghormati tiga anggota keluarga klan Hojo, **Tokimune**, **Sadatoki** dan **Takatoki**. Patung ketiga tokoh tersebut digambarkan memakai baju pendeta dengan didampingi patung *Kannon Berwajah Sebelas*. Sayangnya ada larangan untuk mengambil gambar patung-patung tersebut. Di depan *Kaikibyō* terhampar sebuah taman mungil di mana kita bisa beristirahat. Karena kebetulan saat itu tidak begitu banyak turis yang datang, saya tidak menyalakan kesempatan untuk menikmati atmosfer keindahan dan ketenangan ala Zen yang melingkupi tempat ini



sambil menikmati teh hijau panas dan kue-kue manis yang disediakan pengelola kuil. Dengan segala keistimewaan yang dimilikinya, wajar bila sampai kini Engakuji yang menempati posisi kedua dari Lima Kuil Suci Zen Kamakura masih sering digunakan sebagai tempat pertemuan para penganut Zen untuk memperdalam pengetahuan.

Bersambung...



Kolam Myokoji



Teh hijau dan kue yang disajikan di Butsunichian

**"Pulang sekolah
nanti jalan-jalan ke
mall, yuk!"**

**"Maaf. Tidak bisa.
Soalnya hari ini ada
pelajaran tambahan
di juku. Lain kali
saja, ya..."**

JUKU

JUKU. Kata itu sering sekali muncul dalam percakapan antara siswa-siswa sekolah di Jepang. Cukup banyak di antara mereka yang setelah menghabiskan waktu nyaris sehari-hari berkutat dengan pelajaran di sekolah, rela melewatkan waktu sekitar 1-2 jam lagi [kadang lebih!] di *juku* sebelum pulang ke rumah masing-masing. Sebenarnya apakah *juku* itu?

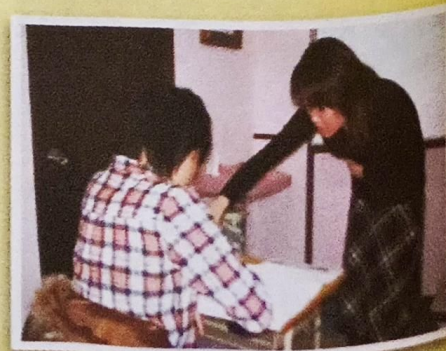
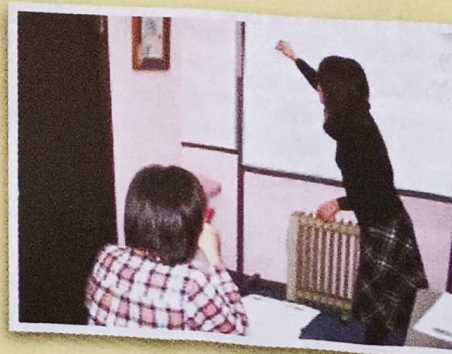
Diambil dari kata *gakushuu juku*, *juku* yang juga dikenal dengan istilah Bahasa Inggris *cram school* adalah lembaga bimbingan belajar yang didirikan untuk menjawab kebutuhan siswa-siswa tingkat SD hingga SMU yang ingin memperdalam pelajaran yang mereka terima di sekolah umum. Banyaknya murid di dalam kelas dan waktu yang terbatas di sekolah umum sering menyebabkan mereka kurang mengerti pelajaran sepenuhnya. Karena jumlah murid kelas dalam *juku* dibatasi, peserta lebih bisa berkonsentrasi menekuni pelajaran dan diharapkan mampu mengikuti persaingan ujian masuk SMP-SMU Jepang yang terkenal ketat.

Ada beberapa jenis program *juku*, antara lain untuk persiapan ujian masuk SMP-SMU,

pendalaman pelajaran utama di tingkat SD-SMU [khususnya bahasa nasional, matematika, sains, kemasayarakatan dan Bahasa Inggris] hingga untuk mereka yang ingin mengikuti ujian masuk universitas. Sedangkan dari segi organisasi, ada *juku* yang memiliki sistem waralaba hingga cabang-cabangnya tersebar di pelosok Jepang dan ada juga *juku* berskala kecil yang terkonsentrasi pada siswa-siswa sekolah di sekitar wilayahnya. Saat bertandang ke Yokohama tahun lalu, penulis berkesempatan bertemu dan berbincang-bincang dengan Norie Saito-san, pemilik sekaligus guru sebuah *juku* di wilayah Totsuka tentang apa dan bagaimana proses kegiatan belajar di *juku* yang dikelolanya tersebut.

Alasan utama mengapa Norie-san tertarik membuka usaha *juku* adalah karena kecintaannya pada profesi pengajar. Saat masih duduk di bangku kuliah, ia pernah

menjadi tutor yang dilanjutkan dengan bekerja sebagai guru sebuah *juku* sistem waralaba. Karena sesuatu hal, sekolah itu terpaksa ditutup dan Norie-san berpikir untuk membuka usaha *juku* sendiri. Niat ini mendapat dukungan penuh dari mantan pimpinan *juku* tempatnya bekerja sebelumnya, yang lalu menyumbangkan perabotan-perabotan penting seperti meja, kursi dan rak hingga akhirnya *juku* pribadi ini resmi beroperasi 3 tahun yang lalu. Untuk memperkenalkannya pada masyarakat sekitar, Norie-san memakai jasa iklan internet yang lalu berkembang dari mulut ke mulut. Kegiatan belajar dimulai dari Senin hingga Jumat, mulai pukul 16.00 hingga 21.00 dengan sistem *man-to-man* yang berarti satu guru hanya mengajar satu murid. Cara ini diyakini Norie-san akan membuat murid-muridnya lebih cepat mengerti dan tidak ragu bertanya bila mengalami masalah, suatu hal yang agak sukar dilakukan di sekolah umum





Norie-sensei bersama salah seorang murid

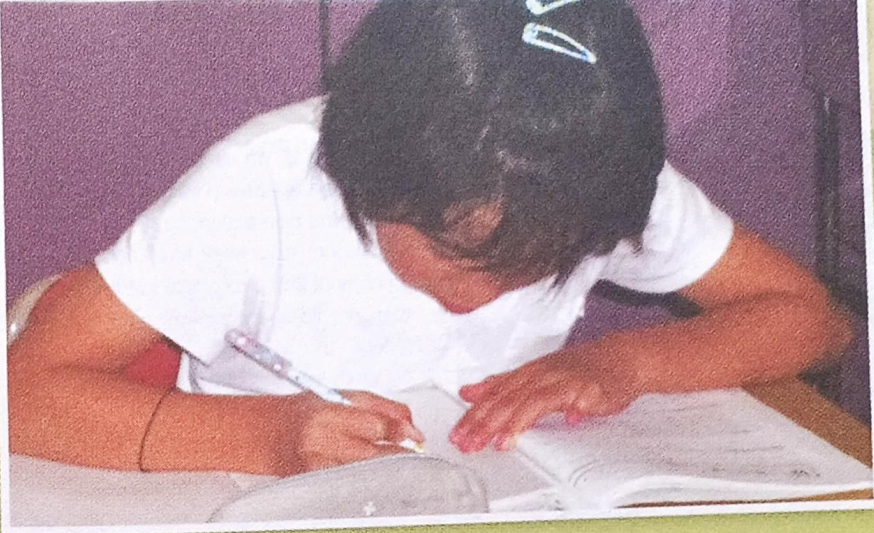
karena sulitnya guru membagi perhatian pada semua murid. Saat mengajar, kadang ia dibantu oleh Hiro-san yang mengajar matematika.

Serius tapi santai. Demikian suasana yang saya tangkap dalam proses belajar di *juku* ini. Di sela-sela jam belajar, kadang ada murid yang dengan bangganya memperlihatkan *game* yang baru dibeli atau sekedar mengobrolkan hal-hal umum mulai dari keluarga, teman, musik, film, buku hingga gosip artis favorit. Untuk lebih memotivasi murid-muridnya, Norie-san menciptakan sistem yang cukup unik. Mereka yang tidak pernah datang terlambat atau lupa mengerjakan PR akan mendapat angka khusus yang akan diakumulasikan dalam periode tertentu. Masing-masing murid kemudian akan mendapat hadiah kecil sesuai jumlah angka yang didapat. Hadiah itu bisa berupa permen, alat tulis, buku bersampul lucu hingga mug. Memang sederhana, tapi dengan demikian mereka akan terpacu untuk lebih tekun belajar. Namun di atas semua itu, kepercayaan adalah sesuatu yang dipegang teguh oleh Norie-san. Sebisa mungkin ia menghindari penggunaan kata-kata bersifat negatif saat harus menasihati murid-muridnya. Menurutnya kata-kata seperti itu hanya akan membuatnya gagal meraih kepercayaan murid yang juga berarti gagalnya ia dalam mengajar. Setiap 3 bulan sekali ia juga selalu mengadakan pertemuan dengan orangtua murid untuk membicarakan kemajuan putra-putri mereka.

Bagaimana dengan biaya? Besarnya berbeda-beda, tergantung dari jumlah pelajaran yang diambil setiap minggu dan tujuan murid mengikuti kegiatan *juku*. Sebagai contoh, biaya yang harus dibayar oleh murid SD yang ingin masuk ke SMP swasta lebih besar dibandingkan mereka yang ingin masuk SMP negeri. Hal ini disebabkan lebih banyaknya pemakaian buku teks untuk menyiapkan materi pelajaran ujian masuk SMP swasta. Rata-rata biaya yang harus dikeluarkan orangtua untuk putra-putrinya yang masih duduk di bangku SD berkisar antara 12.000-20.400 yen per bulan.

Reported by Ira

Billion thanks to Norie-san for your willingness to let me explore your *juku* and for the nice support while writing this article. Risa-chan, thank you for the nice "All About Ayumi Hamasaki" confab we had at classroom. Hope you enjoy your high-school life!



APA KATA MURID-MURID:

Berikut komentar dari beberapa murid *juku* milik Norie-san tentang kesan-kesan selama belajar di sana dan apa cita-cita mereka di masa depan:

RISA

Alasan siswi kelas 3 SMP penggemar Ayumi Hamasaki ini mengikuti *juku* adalah karena ia sering tidak mengerti cara penyampaian pelajaran oleh guru sekolahnya. "Di kelas *juku* hanya ada saya dan sensei. Jadi kalau ada soal yang sulit bisa langsung bertanya," jelas Risa yang suka membuat pemak-pernik bergambar Ayumi ini. Menurutnya, banyak kemajuan yang diperoleh setelah mengikuti pelajaran di *juku*. Waktu masih duduk di kelas 1 SMP, ia lemah dalam 5 mata pelajaran utama Bahasa Nasional, matematika, sains, ilmu kemasyarakatan dan Bahasa Inggris. Tapi kini nilai-nilainya semakin membaik. Apa pelajaran yang disukai dan tidak disukai Risa? "Saya suka olahraga, musik dan seni. Tapi tidak suka sejarah masyarakat, matematika dan segala sesuatu yang berhubungan dengan angka," akunya. Saat artikel ini ditulis, Risa yang menyukai bidang disain dan bercita-cita menjadi *bridal coordinator* setelah lulus ujian masuk SMU pilihannya. *Ganbatte, Risa-chan!*



RISA (kiri) dan penulis

HIDEKI

Siswa kelas 5 SD ini sudah 3 tahun belajar di *juku* bersama kakaknya Maho. "Supaya lebih pintar," demikian jawabnya saat ditanya alasannya. Menyukai pelajaran olahraga tapi sebaliknya benci matematika, Hideki merasa nilainya dalam pelajaran Bahasa Nasional semakin membaik setelah mengikuti *juku*. Cita-cita Hideki adalah menjadi atlet sepakbola.



MAHO

Kakak Hideki. Siswi SMP ini sebelumnya pernah belajar di *juku* lain, tapi keluar karena menganggapnya membosankan. Ia juga merasa bahwa belajar di sekolah saja tidak cukup untuk memahami pelajaran. Tiga alasan mengapa Maho memilih belajar di *juku* adalah: "Di sekolah susah bertanya, beda dengan di *juku*," "Cara pengajaran di *juku* lebih asyik," dan "Waktu belajar untuk tes bisa membahas soal lebih detail." Maho yang di waktu luangnya suka menggambar atau bengong ini menyukai pelajaran seni dan Bahasa Nasional [kecuali bagian Kanji], sedangkan pelajaran yang dibencinya adalah Bahasa Inggris dan Matematika. Apa cita-cita Maho? "Mendapat pekerjaan yang banyak menghasilkan uang! Kalau bisa berhubungan dengan hewan, misalnya perawat rumah sakit hewan. Aku juga ingin memelihara anjing jenis Labrador atau Husky. Terakhir, punya rumah sendiri!"



MAHO



Watanabe menebas tangan Ibaraki Oni

Raksasa dari Rashomon

Jaman dahulu kala di Kyoto terdapat sebuah pintu gerbang bernama Rashomon. Gerbang tersebut menjadi tempat yang amat ditakuti penduduk kota saat gelap karena dihantui raksasa jahat yang akan menyergap siapa saja yang melewati gerbang Rashomon. Para korban yang tidak pernah terlihat dianggap telah dibunuh dan dimakan hidup-hidup oleh sang raksasa. Gerbang Rashomon pun akhirnya menjadi tempat terlarang bagi penduduk kota saat gelap.

Pada masa itu di Kyoto hidup seorang jenderal bernama Raiko, yang terkenal karena keberaniannya. Beberapa waktu lalu Raiko baru saja membinasakan kumpulan raksasa jahat (*oni*) yang gemar meminum darah manusia bagaikan menikmati anggur atau *sake*, yang menguasai daerah Oeyama. Raiko yang pemberani memiliki kumpulan anak buah atau ksatria-ksatria yang selalu setia mengikutinya. Kumpulan anak buahnya beranggotakan lima orang ksatria yang pemberani.

Suatu malam saat kelima ksatria ini sedang menikmati makan malam mereka, ksatria pertama Hojo berkata, "Apakah kalian telah mendengar kabar tentang raksasa di gerbang Rashomon yang menyergap siapa saja yang melewati gerbang itu?"

Ksatria kedua, Watanabe menjawab, "Itu tidak mungkin! Bukankah semua raksasa

telah dibinasakan oleh tuan kita Raiko saat berada di Oeyama. Kalaupun ada raksasa jahat yang bisa melarikan diri saat itu tentunya mereka tidak akan berani menampakkan diri di kota ini karena tahu tuan kita tidak akan membiarkannya hidup-hidup."

"Apakah kau mengira aku telah berbohong?"

"Tidak, hanya saja mungkin kau telah mendengar cerita yang tidak benar dari seorang wanita tua yang tidak pantas dipercaya."

"Kalau begitu sebaiknya kamu buktikan saja apakah kabar yang kuceritakan benar atau tidak. Pergilah ke gerbang Rashomon itu." Watanabe tidak ingin dianggap penakut, maka dengan cepat ia menjawab, "Baik. Aku akan pergi dengan segera."

Ia segera mempersiapkan diri dengan sebilah pedang, baju perang, serta penutup kepala. Setelah siap ia berkata, "Berikan aku sesuatu

untuk membuktikan kehadiranku di gerbang itu."

Salah seorang dari kawan-kawannya memberikan segulung kertas dan kotak berisi tinta dan kuas dan masing-masing menuliskan nama di sebuah kertas.

"Akan aku pasang kertas yang bertuliskan nama kalian di gerbang Rashomon malam ini sehingga kalian dapat melihat kertas ini besok pagi. Mungkin saja malam ini aku akan menangkap lebih dari satu raksasa."

Watanabe kemudian menunggangi kudanya dan pergi dengan gagah berani.

Malam itu begitu gelap karena bulan maupun bintang tertutup awan. Lebih parah lagi, Watanabe harus menghadapi hujan deras dan angin bergulung-gulung yang menerpanya. Tak ada seorang pun berpikir ingin berada di luar rumah pada saat-saat seperti ini, tapi Watanabe adalah seorang ksatria pemberani juga seorang pejuang dan saat ini harga diri dan kehormatannya dipertaruhkan.

Sementara kawan-kawannya mendengar suara derap kuda Watanabe makin menjauh dan berpikir tentang apa yang akan terjadi esok hari.

Watanabe pun akhirnya tiba di gerbang Rashomon, namun ia tidak melihat apapun.

"Tepat seperti apa yang kupikirkan," ujarnya pada diri sendiri. "Tidak ada raksasa, hanya cerita seorang wanita tua. Akan kupasang

kertas ini di gerbang agar mereka dapat melihatnya besok pagi, lalu aku bisa pulang dan menertawakan mereka."

Watanabe sedang memasang kertas tanda tangan pada dinding gerbang saat ia merasakan kehadiran seseorang di belakangnya. Tiba-tiba sebuah lengan mencengkram dan menghempaskan penutup kepalanya.

"Siapa kau?" hardik Watanabe. Ia merab-raba mencoba mencari siapa yang telah mengambil penutup kepalanya. Tanpa sengaja ia menyentuh sesuatu yang tertutup bulu rambut serta sebesar batang pohon. Watanabe tahu itu adalah lengan raksasa, maka dengan cepat ia mencabut pedang dan memotong lengan itu.

Terdengar suara kesakitan luar biasa dan raksasa itu muncul di hadapan Watanabe. Ia adalah Ibaraki Oni, yang memiliki tubuh lebih besar daripada gerbang Rashomon dengan sepasang mata menyala-nyala, mulut terbuka lebar dan setiap bernafas mulutnya mengeluarkan api.

Raksasa itu mengira Watanabe ketakutan, namun Watanabe bergerak pun tidak. Ia lalu menyerang Ibaraki dengan sepenuh kekuatannya. Setelah beberapa lama bertarung, sang *oni* itu menyadari bahwa ia tidak dapat mengalahkan atau menakut-nakuti Watanabe. Ia segera melarikan diri namun Watanabe yang telah bertekad tidak akan melepaskan raksasa itu, ikut mengejar dengan kudanya.

Watanabe mau tak mau harus kecewa karena raksasa itu lari dengan cepat, dan ia pun segera kehilangan jejaknya.

Ia kembali ke gerbang dengan kesal dan tanpa sengaja tersandung sesuatu yang ternyata merupakan tangan raksasa yang berhasil ia tebas dengan pedangnya. Hatinya menjadi senang karena tentunya ini dapat menjadi bukti pertemuannya dengan raksasa gerbang Rashomon.

Ia membawa lengan itu seperti sebuah hadiah dan setelah pulang ditunjukkannya lengan itu pada kawan-kawannya yang dengan segera terkagum-kagum dan mengatakan bahwa Watanabe adalah seorang pahlawan.

Tentu saja perbuatannya membuat ia terkenal di Kyoto sehingga banyak orang yang datang dari jauh atau dekat untuk melihat lengan raksasa itu.

Watanabe lama kelamaan mulai resah memikirkan bagaimana caranya menyimpan lengan tersebut agar aman. Ia tahu raksasa pemilik lengan itu masih hidup dan tentunya suatu hari ia akan datang untuk mengambil kembali lengannya.

Watanabe akhirnya menyimpan lengan itu di dalam sebuah kotak dari kayu terkutut dan dilikat dengan rantai besi.



Ibaraki menipu Watanabe untuk mendapatkan kembali tangannya

la menutup kotak itu dan menyimpannya di kamar serta menolak siapa saja yang ingin melihat lengan raksasa dalam kotak. Suatu malam ia kedatangan seorang wanita tua yang menyatakan dirinya adalah pengasuh Watanabe di masa kecil. Aneh memang karena pengasuh itu datang di malam hari, namun Watanabe yang menganggap pengasuhnya hampir seperti orang tuanya sendiri dipenuhi rasa rindu sehingga perasaannya melunak dan ia menyuruh pelayan agar mempersilakan pengasuhnya masuk.

"Tuan Watanabe, kabar pertemuan Anda dengan raksasa gerbang Rashomon telah luas terdengar sehingga pengasuhmu yang renta ini datang untuk menanyakan kebenaran kabar itu."

"Benar, walaupun begitu aku tidak berhasil menangkap raksasa itu padahal seharusnya hal itu yang terjadi ketimbang hanya memotong sebuah lengan," jawab Watanabe.

"Betapa bangganya mengetahui Tuan yang dulu saya asuh telah melakukan hal seberani itu. Bersediakah Tuan memperlihatkan lengan itu? Adalah keinginan saya sebelum mati untuk melihatnya." Pengasuh itu memohon.

"Tidak. Maafkan, tapi aku tidak bisa memenuhi permohonanmu."

"Mengapa?"

"Karena raksasa adalah makhluk yang penuh dendam dan bila aku membuka kotak tempat lengan itu disimpan, maka mungkin saja raksasa itu muncul dan mengambil kembali lengannya. Kotak tempat lengan itu disimpan amat kuat dan aku tidak akan membukanya di hadapan siapapun."

"Hal itu amat beralasan, Tuan. Tapi tentunya Tuan tidak akan menolak memperlihatkannya padaku karena pengasuhmu ini telah datang begitu jauh hanya untuk melihat dan

mengetahui keberanian Tuan."

Watanabe merasa sangat terganggu dengan permintaan pengasuhnya, namun ia tetap berusaha menolak dengan sopan.

"Apakah Anda mengira pengasuhmu ini mata-mata yang dikirim raksasa itu, Tuan?"

"Tentu saja aku tidak mencurigaimu. Kamu adalah pengasuhku di masa kecil."

"Kalau begitu tentunya Tuan tidak akan menolak keinginan hatiku yang amat besar untuk melihat lengan itu."

Watanabe akhirnya menyerah dan membuka kotak itu di hadapan pengasuhnya.

Awalnya si pengasuh nampak ragu dan ketakutan namun ia perlahan makin mendekat dan tiba-tiba menyambar lengan

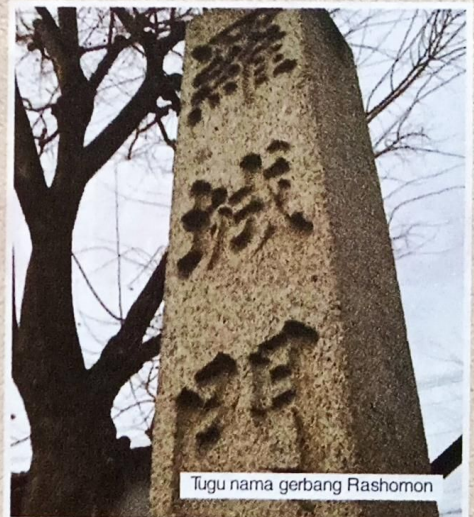
itu sambil berteriak kegirangan, "Alangkah senangnya aku mendapatkan lenganku kembali!"

Dan wujud pengasuh yang kelihatan tidak berdaya itu berubah menjadi raksasa gerbang Rashomon. Watanabe amat terkejut, namun dengan cepat ia menguasai dirinya dan meraih pedangnya.

Serangannya hampir mengenai, namun raksasa itu keburu melesat pergi dan menghilang di kegelapan malam.

Watanabe merasa amat kesal dan memutuskan menunggu kesempatan kedua untuk membinasakan raksasa jahat itu. Namun kesempatan tidak pernah datang karena raksasa itu tidak pernah menampakkan diri lagi di hadapan Watanabe maupun di gerbang Rashomon.

Sejak saat itu, penduduk Kyoto dapat melewati gerbang itu di malam hari tanpa rasa takut, dan kisah kepahlawanan Watanabe semakin tidak terlupakan.



Tugu nama gerbang Rashomon



Miniatur gerbang Rashomon

Gerbang Rashomon

Rashomon adalah gerbang yang terdapat di Kyoto pada masa Heian [794-1185]. Rashomon memiliki dimensi lebar 106 kaki dan tinggi 26 kaki. Pada abad 12, gerbang ini hancur akibat tak terpelihara kondisinya, dan konon menjadi sarang persembunyian bagi para pencuri atau golongan penjahat lainnya. Bahkan disebut bahwa reruntuhan gerbang ini

sering menjadi tempat pembuangan mayat atau bayi.

Reruntuhan gerbang inilah yang kemudian dikenal dunia melalui *setting* film *Rashomon* arahan Akira Kurosawa. Film ini merupakan salah satu karya Kurosawa yang paling terkenal, yang mengangkat tema kemunduran moral bangsa dan kebudayaan Jepang pada era Heian.



OKONOMIYAKI

Asal usul okonomiyaki

Terbuat dari adonan tepung terigu dan telur, bentuknya bundar, berwarna kuning kecoklatan, di atasnya terdapat *topping*, itulah **okonomiyaki**. Dari isi dan tampilannya, makanan Jepang yang satu ini seringkali dibandingkan dengan *pancake*, *pizza*, *omelette*, bahkan puyunghai dan gorengan bala-bala. *Okonomiyaki* ini merupakan salah satu jenis dari *teppanyaki* yang dibuat pertama kali pada jaman Edo dengan nama **funoyaki**. Waktu itu *funoyaki* dibuat sebagai makanan vegetarian para biksu di kuil. Pada jaman Meiji, nama *funoyaki* berubah menjadi **monjayaki** dan **dondonyaki**. Pada jaman Taisho dan Showa, muncul banyak variasi lainnya dan nama *dondonyaki* berubah menjadi **okonomiyaki**.

Nama *okonomiyaki* diambil dari kata "**okonomi**" [sesukanya] dan "**yaki**" [panggang/goreng/memasak]; yang berarti

memasak sesukanya. Karenanya, saat membuat *okonomiyaki*, isinya bisa ditentukan sendiri sesuai selera, tapi yang pasti di setiap *okonomiyaki* terdapat irisan kol dan daun bawang. Di luar itu kita bisa memberi tambahan isi mulai dari daging babi/sapi, ham, udang, cumi-cumi, *tako* [gurita], bahkan keju parut.

Di Jepang, *okonomiyaki* diidentikkan sebagai makanan khas daerah Kansai [Osaka] atau Hiroshima, namun pada kenyataannya makanan ini bisa ditemukan hampir di seluruh pelosok Jepang. Hanya saja, isi dan taburan *okonomiyaki* berbeda dari satu daerah dengan daerah lain.

Macam-macam okonomiyaki

Di Osaka yang dikenal sebagai kota ditemukannya *okonomiyaki* original, *okonomiyaki* dibuat seperti halnya membuat kue *pancake*. Di sini *okonomiyaki* dimasak di atas wajan datar [*teppan*] menggunakan spatula logam, lalu diberi saus *okonomiyaki*, *mayonnaise*, taburan *aonori* [rumput laut bubuk], *katsuobushi* [parutan ikan bonito yang dikeringkan], dan *beni shouga* [jahe merah]. Kadang *okonomiyaki* jenis ini disajikan bersama *yakisoba* atau *udon*, dikenal sebagai **modanyaki**. *Okonomiyaki* Osaka juga sering divariasikan dengan berbagai *topping* seperti udang dan keju.

Text by Lily

Source: About.com, Wikipedia Japan, att-japan

Di Fukuoka, isi *okonomiyaki* dipenuhi irisan kol, sedangkan sausnya hanya diberi saus *okonomiyaki* saja. Kadang untuk menggugah selera, di bagian atasnya diberi *topping* telur mata sapi setengah matang.

Lain halnya dengan *okonomiyaki* di prefektur Hyogo, *okonomiyaki* di sana mirip seperti telur dadar yang bagian atasnya ditaburi daging dan daun bawang. Bentuknya pun lebih tipis dibandingkan *okonomiyaki* pada umumnya.

Sedangkan di daerah Hiroshima, *okonomiyaki* dimasak pelapis, adonannya tidak disatukan. Lapisan-lapisan dalam *okonomiyaki* di Hiroshima biasanya terdiri dari adonan tepung, kol, daging babi, dan bahan-bahan pilihan seperti potongan gurita, cumi-cumi, udang, keju, aneka mie Jepang [*ramen*, *soba*, *udon*], dan *topping* telur mata sapi, plus taburan saus *okonomiyaki*. Jumlah irisan kol dalam *okonomiyaki* ini sangat banyak, bisa mencapai 3 hingga 4 kali lipat jumlah *okonomiyaki* ala Osaka. Penduduk di Hiroshima menamai *okonomiyaki* ini dengan nama **Hiroshima-yaki**.

Sementara itu di daerah Tokyo tepatnya di kota Tsukishima, selain *okonomiyaki* juga dikenal makanan bernama *monjayaki*. *Monjayaki* sama seperti *okonomiyaki*, hanya saja adonan tepung terigunya lebih encer. Begitu terkenal *monjayaki* di kota ini, sampai-sampai terdapat sebuah jalan raya yang diberi nama jalan Monja.

Di kota lainnya seperti Hamamatsu, *okonomiyaki* disajikan dengan *takuan* [acar Jepang], sedangkan di Okinawa *okonomiyaki* dikenal dengan nama **hirayachi**. Yang membedakannya dengan *okonomiyaki* pada umumnya adalah bentuknya yang lebih tipis. *Hirayachi* jarang ditemukan di restoran-restoran di Okinawa karena kebanyakan dibuat sebagai makanan rumah.



Kedai okonomiyaki 100 yen di Osaka



Lentera di depan restoran okonomiyaki

Restoran okonomiyaki

Restoran *okonomiyaki* banyak ditemukan di setiap pelosok Jepang. Restoran ini dapat dikenali dengan mudah karena di depan restoran ini dipasang lentera bertuliskan kata "*okonomiyaki*". Restoran *okonomiyaki* biasanya menyediakan *teppan* atau *hotplate* khusus di setiap mejanya agar tamunya bisa memasak *okonomiyaki* sendiri. Namun bila tidak ingin repot memasak sendiri, para tamu bisa langsung memesan *okonomiyaki* yang dimasak oleh sang koki restoran langsung di hadapan mereka, karena umumnya restoran *okonomiyaki* seperti bar, di mana para tamu duduk berhadapan di depan koki yang langsung memasak dan menyajikan makanan di hadapan mereka.



Okonomiyaki di Hiroshima



Okonomiyaki di Fukuoka



Nikuten, okonomiyaki di prefektur Hyogo



Okonomiyaki udang dan keju di Osaka

Let's Cooking!



Cara membuat:

1. Masukkan air / air kaldu *dashi* ke dalam mangkuk. Campurkan dengan tepung terigu, aduk rata. Simpan adonan ke dalam lemari es selama 1 jam.
2. Iris kol tipis-tips.
3. Ambil adonan nomor 1 kira-kira $\frac{1}{2}$ mangkuk kecil untuk membuat 1 buah *okonomiyaki*.
4. Campurkan adonan nomor 2 dengan irisan kol, 1 sdm daun bawang, dan

Osaka-style Okonomiyaki [untuk 4-6 porsi]

Bahan-bahan:

- Tepung terigu :.....2 cangkir
- Air / air kaldu *dashi* :..... $1\frac{1}{4}$ cangkir
- Telur ayam :.....4-6 butir
- Kol :.....1 buah [ukuran sedang]
- Irisan daging babi / sapi :.....12-18 iris [Bisa juga diganti dengan ham / daging asap]

- Irisan daun bawang :.....6 sdm
- Serpihan *tenpura* :.....secukupnya

Bahan-bahan topping:

- *Aonori*
- Saus *okonomiyaki*
- Mayonnaise
- *Katsuobushi*

serpihan *tenpura* 2 sdm.

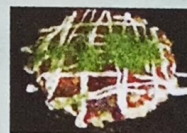
5. Buatlah sebuah lubang di tengah adonan, masukkan 1 butir telur. Aduk hingga tercampur rata.
6. Panaskan wajan datar [bisa juga menggunakan panci teflon datar], beri sedikit minyak.
7. Masukkan adonan nomor 5 dan buat bentuk bulat. Masak selama 5-7 menit, tambahkan irisan daging / ham yang sudah matang.



8. Balikkan adonan *okonomiyaki*, masak selama 5-7 menit hingga matang



9. Balikkan adonan kembali, angkat. Bubuhkan di atasnya saus *okonomiyaki* dan mayonnaise. Taburkan *aonori* dan *katsuobushi*. Bagi yang suka, bisa juga diberi tambahan irisan beni shouga.



10. *Okonomiyaki* lezat siap disantap.



OKONOMIYAKI & TAKOYAKI

taste our unique japanese hot snack

- SenayanCity Lt.5 FoodStudio
- ITC Permata Hijau basement

contact :02192891218

Dare To Wear:

HARAJUKU FASHION

Gaya busana Harajuku pada dasarnya tidak punya aturan khusus dalam berpenampilan. Gaya 'suka-suka' dan berani tabrak motif adalah kuncinya. Untuk diterapkan di lingkungan Indonesia, dandanan Harajuku mungkin masih dipandang aneh dan norak. Tapi itu semua kembali kepada kamu, percaya diri memakainya atau tidak. Selain itu, sebenarnya ada cara untuk tampil ala *Harajuku Style* tanpa terlihat terlalu 'usaha'. Kamu bisa mengandalkan pakaian yang kamu kenakan sehari-hari, namun ada triknya, yaitu bermain dengan corak dan warna yang berlawanan. Berikut ini pilihan gaya yang bisa kamu terapkan.



Harajuku Style for GIRL

Warna: Warna pink cerah masih menjadi andalan untuk diterapkan pada baju-baju bergaya Harajuku.

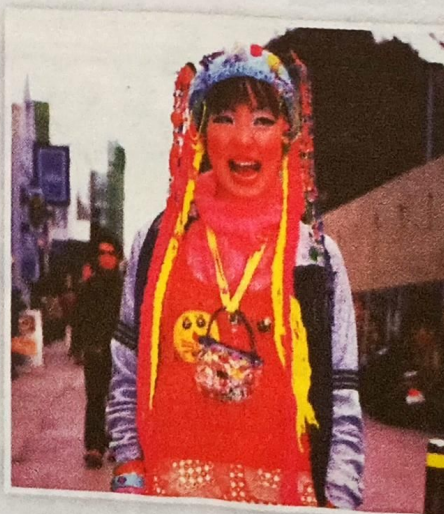
Tops: Tergantung cuaca. Tank top, Kemeja, dan cardigan bisa kamu gabungan sekaligus jika kamu pergi ke tempat berudara dingin. Untuk cuaca Indonesia yang panas, kamu cukup memakai T-Shirt dengan print seru dan *stunning*. Kamu bisa menambahkan jaket atau syal, untuk terlihat lebih gaya.

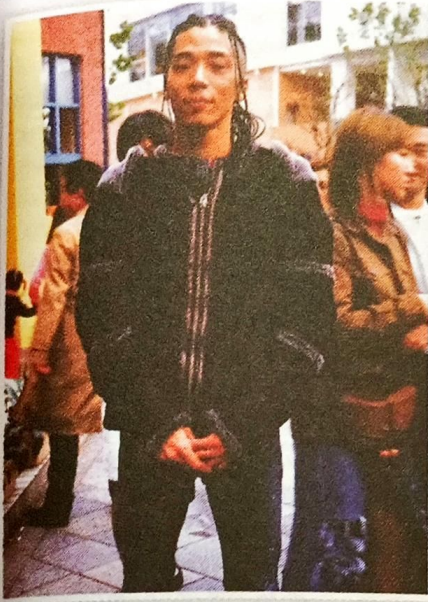
Bottoms: Jangan takut untuk bermain dengan rok bermotif dan model unik. Dan kamu bisa coba menumpuk rok mini dengan celana *legging*. Buat kamu yang tomboy, bisa pilih celana panjang dengan corak print atau celana pendek dipadukan dengan *legging*. Pakai celana pendek didobel dengan celana panjang? Mungkin terdengar aneh. Tapi kamu bisa coba kedua jenis celana itu dan pilihlah corak serta warna yang berlawanan.

Shoes: Untuk sepatunya, kamu bisa mencoba mengkombinasikan *stocking* dengan sepatu pumps [untuk kesan feminin] atau kaos kaki warna warni dengan boots [untuk kesan tomboy]. Pilihlah boots atau

sepatu sol tebal dengan warna cerah.

Accessories: *sun glasses* berbagai model, kalung rantai atau warna warni permen. Kamu juga bisa menambahkan topi ataupun jepit rambut warna warni.





Harajuku Style for BOYS

Tops: Bagi para cowok yang tidak mau ribet dengan aneka pernik-pernik, kalian bisa mencoba memakai T-shirt, jeans, jaket maupun sepatu seperti biasa. Namun pilihlah yang memiliki ornamen atau motif seru. Jeans belel atau robek, atau T-shirt print seru bergaya *funky* dan tidak pasaran. Cowok Harajuku masih menjagokan baju-baju *sport* sebagai baju yang nyaman dan santai dikenakan. Namun dipilih dengan warna yang serba tabrak, seperti perpaduan kuning, merah, biru atau hijau. Inspirasinya mereka lihat dari penyanyi *hip hop* maupun *rockstar*.

Bottoms: *Basic*-nya antara celana panjang atau celana pendek. Untuk celana panjang, biasanya dipilih model jeans, celana bahan kulit, atau celana model *sporty*. Jangan lupa, pilih model celana yang terlihat unik. Kalau kamu pede, kamu bisa melilitkan *scarf* etnik di pinggang sehingga terkesan menyerupai rok.

Shoes: Sepatu yang dipakai cowok-cowok di Harajuku umumnya sama seperti sepatu yang biasa kita pakai. Sneakers, Pantofel, Boots, dan sebagainya. Hanya saja, mereka handal memilih model yang unik dan *funky*. Seperti sepatu pantofel dengan print Union Jack [bendera Inggris], atau sneakers dengan motif print.

Accessories: Cowok Harajuku umumnya lebih senang bermain dengan aksesoris dan rambut. Aksesoris silver dengan model tengkorak, salib, rantai-rantai atau semacamnya selalu *in* dari tahun ke tahun dan tidak pernah basi. Selain itu, mereka juga senang bermain dengan potongan rambut yang unik, sedikit *messy* [berantakan] dan berwarna-warni. Kamu bisa coba memakai wig yang sudah di tata di salon atau memakai cat rambut temporer yang dicuci bisa langsung hilang. Topi dengan berbagai model seperti topi fedora, *baseball hat* atau topi kupluk bisa menjadi pilihan. Namun



harajuku cewe rambut funky

sekarang ini di Jepang sedang musim *dreadlocks* dan *bedhead* [model rambut yang ditata ikal berantakan seperti baru bangun tidur]. Sehingga tidak terlalu memerlukan topi. Sebagai pengganti, mereka melilitkan syal di leher atau memakai kalung dari bahan silver.



Tips

- Sesuaikan warna pakaian dengan warna kulitmu agar tampak lebih serasi. Kalau kamu memiliki kulit gelap dan sawo matang, pilihlah warna yang lebih cerah. Sebisa mungkin hindari memakai hitam atau biru tua. Untuk yang berwarna kulit putih dan kuning langsung masih cocok memakai warna apa saja.
- Pilihlah bahan yang tidak terlalu membuat gerah. *Harajuku style* umumnya model tumpuk. Jepang yang memiliki udara dingin

tentu tidak ada masalah dengan hal ini. Tapi di Indonesia dengan iklim tropis, kamu bisa kegerahan jika memakai baju tumpuk lebih dari 2 jenis.

- Jika kamu masih pelajar, sebaiknya konsultasikan dulu dengan orang tua sebelum kamu mencat habis rambutmu. Perhatikan juga peraturan sekolah mengenai warna rambut, tindikan, *tattoo* dan sebagainya. Pakai yang temporer saja untuk amannya.

KAGRRA,

Setelah pindah label dari Columbia ke King Records, akhirnya Kagrra, berhasil menyelesaikan album ke-4nya, **CORE**. Hingga kini, Kagrra, dikenal sebagai grup yang kaya akan variasi komposisi musik dan selalu berkembang. Mereka seolah memulai dari awal lagi dengan album ini yang menjelaskan bagian mana yang menjadi inti dari band mereka. Kagrra, tidak mengalami perubahan, melainkan mengalami kemajuan. Dalam album sebelumnya *Shizuku*, Kagrra memberi porsi khusus untuk alat musik tradisional Jepang [seperti *koto* dan *taiko*] dalam

aransemen musiknya, serta memasukkan unsur *rock* dari musik Barat, menjadi genre musik khas Kagrra. Kagrra, juga membuat perubahan yang berani untuk mendekati selera musik masyarakat Jepang.

Menurut Akiya, untuk beberapa waktu ia pernah ragu, "Apakah jika bergaya Jepang lagu ini akan bagus? Dari situ kami berkata bahwa Kagrra, bukan saja bisa memainkan musik bergaya *non jepang*, namun lagu bergaya Jepang pun bisa." Sewaktu berganti gaya, Kagrra, seperti menempatkan nuansa alam Jepang dalam lagu-lagunya." Shin berpendapat, "Saya kira dahulu ada bagian yang bisa

diiikat dari konsep gaya Jepang. Hal itu kira-kira terdapat dalam album *Shizuku*. Awalnya kami ingin membuat lagu dari diri kita masing-masing. Jika lagu itu ingin seperti lagu Jepang maka harus mendekati gaya Jepang itu sendiri. Jika tidak berhasil menemukannya maka lagu itu akan berubah. Album kali ini pun dimulai dari titik itu. Mungkin meski para penggemar album **CORE** tidak begitu merasakan inti dari album tersebut, masing-masing dari kami merasakannya." Sedangkan Nao menilai, "Saya kira sebenarnya band Kagrra, kali ini memasukkan dan mengumpulkan unsur alam dalam lagunya. Kelima personilnya memulai semuanya dari saat mendengar musik, hingga

mengolahnya dan mengeluarkannya. Begitu pula saat memikirkan dengan baik judul dari album ini yang kemudian diberi judul **CORE**.

Katanya jika orang Jepang bermain musik maka itu bukan musik Jepang? Saya kadang memikirkan tentang Jepang, dan saya juga suka untuk memikirkannya. Jika seseorang menyanyikannya [musik Jepang], saya kira itu tetap adalah musik Jepang. Jika semuanya memakai huruf katakana pun, judul album ini tetap berbahasa Inggris.

"Kali ini kesan yang diberikan di bagian depan adalah kami ingin menekankan kata "core" yang jika diterjemahkan secara harfiah, adalah sesuatu yang menjadi "inti". "Pada album ini



keanekaragaman komposisi musik jauh lebih baik dari sebelumnya, meski membawakan lagu apapun, inti dari kami sebenarnya ada disini" ujar Isshi, sang vokalis.

Menurut Izumi, "Jika mencari bagian popnya juga ada. Bukankah hingga kini unsur popnya tetap ada? Lagipula perasaan yang ingin didengar oleh banyak orang juga ada. Meskipun masing-masing dari kami merasa berubah, cara kami melihat keadaan sekitar tidak begitu berubah. Oleh karena itu, walau pertama kali melihat judul albumnya nampak seperti keras, namun unsur popnya juga ada."

Pada lagu pertama yang berjudul *Irodori no Sanka*, Kagrra, bekerjasama dengan Utada Hikaru bersama Kiyoshi Kawano yang mengurus

aransemennya. Di lagu kedua yang berjudul *Ujyou*, iramanya dibuat lebih *funk*, berbeda dengan lagu *GUILTY*, yang terasa unsur *hardrock*-nya. Lagu *Kamikaze* adalah campuran dari berbagai unsur, dan pada lagu *Shin Hyakkiyakou*, terdapat unsur *big band jazz* dan unsur Jepang tidak begitu dimasukkan di dalamnya. Lagu-lagu yang terdapat unsur-unsur Jepang dari jaman Heian dan Edo, seperti pada lagu *Shigatsu Tsuitachi* dan *Kaze no Kioku*, jika dinyanyikan membawa kita serasa kembali pada jaman itu.

Namun Kagrra, tetap berhasil memberi ciri khas Jepang, sekalipun jika unsur Jepang tidak dimasukkan dalam lagu mereka. Itu yang membuat Kagrra, memiliki banyak penggemar di seluruh dunia.



CORE

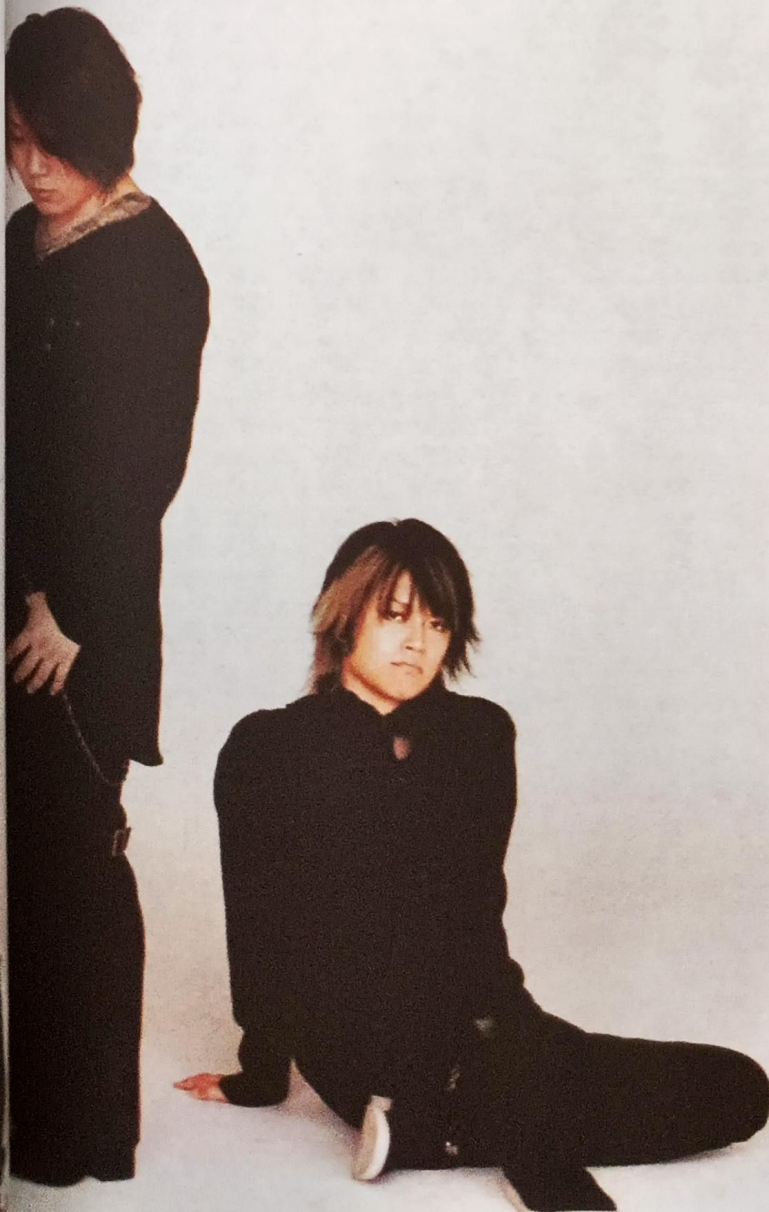
Pada awal tahun 2008, Kagrra, merilis album ke-4 mereka yang bertajuk *CORE*. Ini merupakan album yang sudah sangat dinanti-nanti fans Kagrra, setelah hampir genap satu tahun lalu mereka merilis album *Shizuku*. Memang sebagian fans berargumen kalau *CORE* tidak lebih baik dari *Shizuku*, namun tak bisa disangkal kalau *CORE* lebih sukses dan jelas, merupakan album yang lebih berisi dan variatif. Dibuka dengan *Irodori no Sanka*, balada rock indah ala Kagrra, [mengingatkan kita pada single *Utakata*] dan sebuah kejutan bagi kita karena vokal Isshi kini jauh lebih dewasa dan mantap. Hasilnya, lagu ini tidak hanya enak didengar namun juga penuh perasaan.

Irodori diikuti *Ujyou*, sebuah lagu yang lebih menegangkan musik ketimbang vokal, tapi *track* pendek berdurasi 2:41 ini sungguh impresif berkat permainan gitar Akiya. *Shigatsu Tsuitachi* merupakan *track* bergaya pop yang secara mengejutkan dibawakan dengan baik oleh sebuah band *rock neo-japanese*. Inilah pertama kalinya Kagrra, memberi judul bahasa Inggris kepada lagunya, yaitu *GUILTY*. Lagu ini dibawakan dengan bersemangat dan sedikit agresif, memang kurang bergaya Jepang tapi tidak lantas berarti lagu ini buruk. Berikutnya adalah *Boukyaku no Hate no Kogata Kodoku* yang cukup baik namun cenderung

membosankan, apalagi vokal Isshi juga terdengar biasa-biasa saja disini.

Dalam *CORE* terdapat sebuah lagu aneh berjudul *Sai*. Lagu ini boleh dibilang diluar kebiasaan Kagrra, yang biasanya tampil menarik dan adiktif. *Sai* merupakan lagu yang tidak akan membuat kita bosan dan akan membuat anda tanpa sadar menggoyang-goyangkan kepala mengikuti irama. Menuju *track* ke-7 album ini, kita disuguhi sebuah lagu berjudul *Kaze o Kioku*, yang lembut sekaligus bertempo cepat. Jika kita menyimak *Kamikaze*, maka kita akan berpikir lagu ini lebih mungkin dinyanyikan The GazettE.

Dua lagu terakhir adalah *Yuki Koi Uta* dan *Hyakkiyakou*. *Yuki Koi Uta* berdurasi panjang sekitar 5 menit dan sepenuhnya berisi lagu yang dinyanyikan dengan vokal kualitas terbaik dari Isshi dengan bagian terbaik terletak pada *chorus*-nya. Lagu penutup adalah *Hyakkiyakou* dalam versi baru. Lagu ini adalah lagu awal demo Kagrra, dan bagi yang tidak menyukai versi lamanya kemungkinan besar akan berubah pikiran dan menyukai versi barunya ini. Terlepas dari opini negatif tentang *CORE*, album ini tetap pantas disebut sebagai salah satu karya terbaik Kagrra. Dan yang terpenting, *CORE* adalah bukti nyata kualitas Kagrra, sebagai sebuah band kompeten ketimbang "kumpulan selebriti nge-band".



Acid Black Cherry Blacklist

Selama band Janne Da Arc memutuskan vakum untuk sementara waktu, tiap personilnya memusatkan perhatiannya pada proyek solo karir mereka masing-masing. Salah satunya adalah **Acid Black Cherry**, yaitu proyek solo dari **Yasu**, vokalis Janne Da Arc. Setelah merilis beberapa single, Acid Black Cherry, yang berada di bawah naungan Avex akhirnya menghasilkan album pertamanya yang diberi judul **Blacklist**.

Album yang dirilis pada tanggal 22 Februari 2008 ini berisi 12 *track* yang sebagian besar diambil dari beberapa single yang telah dirilis sebelumnya. Album ini juga bertaburkan musisi-musisi temana dalam proses rekamannya. Diantaranya ada **Sugizo**, mantan gitaris Luna Sea yang kini menjadi salah satu anggota dari S.K.I.N. Kemudian ada **Yuki**, mantan gitaris band Lucifer yang saat ini berkonsentrasi pada band DUSTAR-3. Di bagian bass ada **Shuse**, mantan bassist La'Cryma Christi yang kini tergabung dalam Samurai Dead City. Lalu ada **Daita** mantan gitaris Siam Shade, **Chisato** dari band Penicillin, dan beberapa musisi kawakan lainnya.

Album ini dibuka dengan *track* berjudul **sins** yang berirama religius dan langsung menghentak dengan aransemen yang cukup ramai, di mana berbagai alat musik saling bersaing menunjukkan suaranya. Mulai dari gitar yang diisi oleh Daita, betotan bass-nya Shuse, piano, strings, dan tentunya vokal Yasu yang khas. Meski cukup ramai, namun semuanya masih terdengar harmonis sehingga lagu ini mudah dicerna sejak

pertama mendengarnya.

Track kedua, yaitu **Shoujo no Inori**, lebih menggebu-gebu dari *track* sebelumnya. Nuansa dari Janne Da Arc dan Siam Shade terasa sangat kental sekali dalam lagu yang menggugah semangat ini. Harmonisasi antara musik dan vokalnya cukup baik meski pengisian riff dan melodi dari gitar Daita nampak mengendalikan musiknya. Berikutnya terdapat *track* berjudul **SPELL MAGIC** yang ketika dirilis sebagai single pada bulan Juli 2007, langsung menempati peringkat keempat pada tangga lagu Oricon di Jepang. Sugizo turut berperan dalam pengisian gitar untuk lagu dengan unsur *rock* yang keras ini meski ciri khas *sound* yang dihasilkannya tidak seperti saat ia tergabung dalam Luna Sea.

Track selanjutnya, **scar**, akan menenangkan suasana dengan irama *ballad rock*-nya. Dengan iringan strings dan melodi gitar Sugizo yang penuh perasaan, lagu ini seperti membawa kita dalam kedamaian. **Aishitenai** adalah *track* kelima yang sangat *earcatchy*, bahkan hampir terkesan seperti lagu pop karena unsur *rock*-nya sama sekali tidak dominan. Sebelumnya, lagu ini adalah single ketiga dari Acid Black Cherry yang dirilis pada bulan November 2007 yang lalu. Dalam *track* keenam yang diberi judul **Bit Stupid**, alunan musiknya terasa lebih *funk* dari lagu lainnya dan mirip seperti lagu-lagu pada era 80-an. Sayangnya, meski pengisian musiknya sudah cukup maksimal, namun lagu ini nampak kurang berkesan, apalagi jika hanya mendengarkannya selintas saja. Usai **Bit Stupid**,

kita diajak untuk bertemu dengan *track* berikutnya, yaitu **Rakuen**. Lagu yang hendak memanaskan suasana ini nampak tidak sinkron antara vokal dan musiknya, apalagi saat Yasu memasukkan unsur *rap* yang terkesan agak memaksa.

Sentuhan jazz dengan riff-riff gitar yang santai menghiasi bagian awal lagu berikutnya, yaitu **Black Cherry**. Tapi begitu memasuki bagian refrain, tempo lagu segera berubah menjadi lebih cepat dan musik *rock* pun mulai menguasai walau masih terasa *jazzy* dengan iringan tiupan alat musik brass. Musik dari **Murder Licence**, yang menjadi *track* kesembilan dalam album ini, terdengar seperti *rock* yang dipadukan dengan unsur *gothic*. Lagu ini dibalut dengan alunan piano elektrik bersuara khas *gothic* dan diselingi raungan gitar dari Yuki dengan melodi berbelit-belit. Rasanya seperti mendengarkan musik dari band-band *indie visual kei* Jepang.

Saat singlenya dirilis pada tanggal 16 Januari 2008 kemarin, **Fuyu no Maboroshi** langsung melesat menempati posisi puncak tangga lagu Oricon di Jepang. Salah satu lagu *ballad rock* dalam album ini yang *easy listening* dan hanya berbekal riff-riff gitar sederhana serta iringan strings. Selanjutnya ada *track* **DRAGON CARNIVAL** yang terasa sangat L'Arc-en-Ciel sekali. Mulai dari *intro*, *verse*, *sound-sound rock* yang dihasilkannya hingga bagian *ending*-nya terdengar mirip dengan beberapa lagu dari Laruku. Meski demikian, lagu ini cukup enak didengar. Album **Blacklist** akhirnya ditutup dengan *track* berjudul **Prologue End**, lagu berirama *ballad rock* yang menyejukkan hati dengan didominasi oleh iringan piano dan alunan biola serta strings.

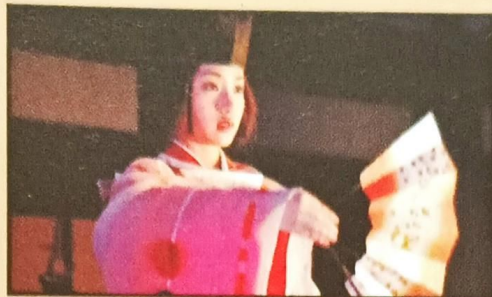
Sebenarnya antara musik dari Acid Black Cherry dengan Janne Da Arc tidak begitu jauh berbeda. Bahkan jika kita mendengarkannya sekilas, mungkin kita akan mengira lagu-lagu dalam album **Blacklist** ini adalah lagu-lagu dari Janne Da Arc. Namun hasil kerja keras dan jerih payah Yasu yang dibantu oleh para sahabatnya sesama musisi kawakan patut untuk dihargai. Kini tinggal bagaimana respon dari penggemarnya dan para penikmat musik terhadap album **Blacklist** yang akan menjadi salah satu faktor penentu sukses tidaknya proyek solo karir Yasu ini. Jika prospeknya lebih baik, bisa saja Acid Black Cherry malah akan melampaui kesuksesan Janne Da Arc.

Tracklist

- 01 - sins
- 02 - Shoujo no Inori
- 03 - SPELL MAGIC
- 04 - scar
- 05 - Aishitenai
- 06 - Bit Stupid
- 07 - Rakuen
- 08 - Black Cherry
- 09 - Murder Licence
- 10 - Fuyu no Maboroshi
- 11 - DRAGON CARNIVAL
- 12 - Prologue End



義経



YOSHITSUNE [End]

Dunia pertelevisian Jepang juga tidak lepas dari pengaruh rating. Jika dibandingkan dengan drama lain yang diputar di saat yang sama, atau dengan *taiga drama* yang lain, rating yang diperoleh *taiga drama Yoshitsune* membuatnya menjadi proyek yang kurang berhasil. Terlepas dari bagaimana cara rating itu dilakukan, ada beberapa teori mengapa rating *Yoshitsune* di masa tayangnya tak begitu bagus. Hidup *Yoshitsune* terkenal berakhir tragis. Staf *taiga* menyadari hal itu dan mencoba menangkapnya secara detil. Apa daya, naskah yang dibuat di episode-episode akhir menjadi bertele-tele dan banyak mengandung cacat di plotnya. Selain itu, bagian awal dari episode tersebut banyak berisi pengulangan dari episode sebelumnya. Rasa haru dan simpati penonton pun telanjur habis di pertengahan masa tayang. Di lain pihak, walaupun bertabur bintang dan selebritis terkenal, *taiga drama* ini gagal menarik minat penonton remaja dan dewasa muda. Mengapa? Selama ini *taiga drama* dikenal sebagai tontonan orang tua. Jalan ceritanya cukup berat karena berpatokan pada sejarah. Tak heran jika banyak remaja yang enggan

menontonnya, mungkin gengsi kalau dikelaskan bersama orang tua dan kakek-nenek mereka yang juga menonton *taiga drama*. Ada pula fans dari aktor yang berpendapat bahwa mereka tidak tega melihat idola kesayangannya mengalami penderitaan bahkan di layar televisi sekalipun. Ada-ada saja.

Taiga drama Yoshitsune menjadi contoh bagus bahwa kesuksesan sebuah drama televisi tidak ditentukan oleh deretan bintang dan selebriti yang bermain di dalamnya. Nampaknya hal itu disadari oleh NHK, sehingga mereka mengubah strategi fokus drama dan pemasangan aktor dan aktris di *taiga drama* berikutnya, *Komyo ga Tsuji* [2006].

Bagi fans bintang-bintang *taiga drama Yoshitsune*, drama ini masih dapat dinikmati untuk melihat bagaimana mereka berakting. Muncul pula banyak 'penampakan' dalam *taiga* ini. Misalnya saja Shun Oguri dan Imai Tsubasa, partner duet Takizawa dalam *Tackey&Tsubasa*.

Dalam drama ini ditampilkan banyak kesenian klasik Jepang yang berkembang sepanjang periode Heian [794-1185 Masehi]. Selain dibawakan oleh para pemeran, muncul pula seniman yang secara khusus menggubah dan mementaskan tarian dan musik klasik dalam beberapa adegan. Untuk bidang tari, sangat ditonjolkan profesi Shizuka sebagai seorang *Shirabyoshi*, *geisha* atau seniman yang

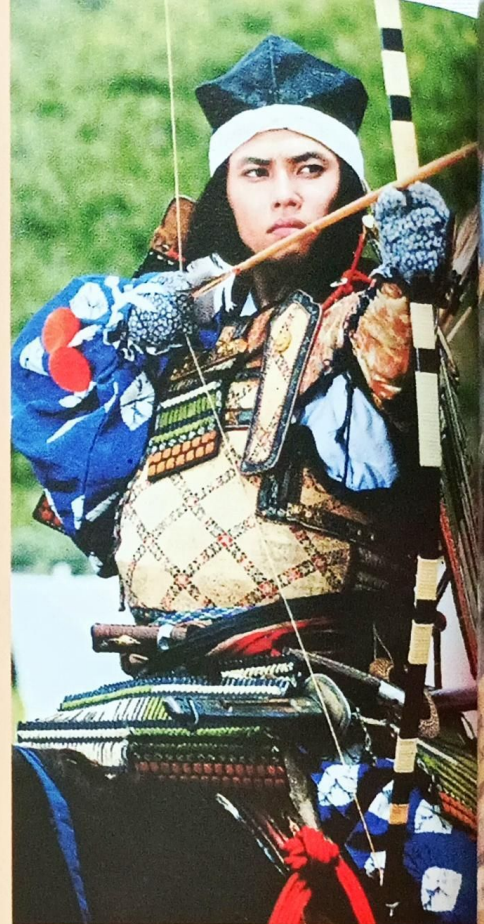


memiliki keterampilan tinggi di bidang tari, musik dan puisi, dan mementaskan tariannya untuk Tuhan dengan memakai kostum khusus yang menyerupai kostum laki-laki di masa itu. Selain menyanyikan doa ritual, seorang *Shirabyoshi* juga menyanyikan lagu yang dipenuhi simbol-simbol alam sebagai lambang suasana hati dan perasaan. Tarian *Shirabyoshi* yang mungkin paling terkenal adalah tarian Shizuka di depan Minamoto no Yoritomo. Walaupun sedih karena kehilangan anak dan kekasih, Shizuka dengan tenang menari sambil menyanyikan puisi tentang kerinduannya pada Yoshitsune. Tarian yang bisa mengantarkan Shizuka ke hukuman mati tersebut kini menjadi standar tarian *geisha* dengan nama *Shizu no Mai* [Tarian Shizuka], dan hingga kini secara rutin dipentaskan di Kamakura setiap bulan Mei. Di bidang musik, beberapa adegan menampilkan *Gagaku* atau orkestra tradisional klasik. *Gagaku* tidak dipentaskan untuk masyarakat umum dan tidak di sembarang tempat. *Gagaku* hanya dipentaskan di bangsal kerajaan atau di kuil, dan hanya keluarga kekaisaran dan keluarga bangsawan yang dapat menikmatinya. Dari berbagai alat musik yang digunakan, dalam drama ini perhatian khusus diberikan pada alat musik tiup *Sho*. *Sho* terdiri dari 17 pipa bambu kecil, bentuk alat dan bunyinya

dikatakan menyerupai rupa dan suara burung *phoenix*. Karena kesenian paling berkembang di daerah pusat kekuasaan, dalam drama tergambar jelas bahwa banyak anggota keluarga Taira yang mampu memainkan alat musik seperti *koto* dan *flute*. Berbeda halnya dengan anggota keluarga Minamoto yang dibesarkan jauh dari pusat kekuasaan, kecuali Yoshitsune dan ibunya.

Masa-masa akhir dari klan Taira masih menyisakan misteri. Sewaktu Kaisar Antoku mengungsi bersama anggota keluarga Taira lainnya, mereka membawa tiga benda pusaka simbol Kekaisaran Jepang yaitu: cermin bernama *Yata no Kagami*, pedang suci bernama *Kusanagi*, dan permata bernama *Yasakani no Magatama*. Ketiga benda pusaka tersebut dipercaya sebagai pemberian dari Dewi Amaterasu kepada Kaisar dan keturunannya. Dalam pertempuran *Dan-no-Ura*, Tokiko memilih untuk terjun ke dalam laut sambil memeluk Kusanagi dan cucunya, Kaisar Antoku. Ada yang berkata bahwa pedang yang tenggelam hanyalah replika, sedangkan yang asli masih tersimpan di kuil Atsuta di Nagoya. Tetapi berhubung pusaka tersebut tidak dapat dilihat sembarang orang dan tidak ada bukti tertulis tentang sejarahnya, tak ada yang dapat membuktikan informasi ini sebagai fakta. Beberapa ikon yang tersisa dari kisah Heike dan Yoshitsune masih banyak dipakai di masyarakat Jepang. Misalnya dari gelar "*Hogan*" yang diberikan oleh mantan kaisar kepada Yoshitsune, lahir istilah *Hogan Biiki* atau Simpati pada Sang *Hogan*, yang dapat diartikan menjadi simpati pada mereka yang lemah. Mengambil ide dari pertempuran *Dan-no-Ura*, panji merah dan putih yang digunakan dalam perang tersebut kini menjadi simbol yang digunakan oleh tim-tim dalam sebuah pertandingan.

Di akhir masa tayangnya, pada 16 Desember 2005 diputar episode spesial bincang-bincang khusus dengan Hideaki Takizawa dan bintang pendukung lainnya, dimana mereka bercerita tentang kejadian unik di balik kamera serta tanggapan mereka atas karakter yang dimainkan. Selain itu diputar pula 3 episode spesial yang berisi potongan-potongan klip yang menjelaskan garis besar *taiga* drama *Yoshitsune*, dan ditayangkan secara berurutan pada tanggal 25-26 Desember 2005. Di akhir episode khusus tersebut Takizawa dan aktor lainnya menceritakan kesan mereka di tiap adegan. Jika ingin menonton *taiga* drama *Yoshitsune* secara lengkap, nampaknya empat episode di atas sangat sulit dicari. Selamat berburu.



Lanjutan sinopsis

Episode 27-29: Pertempuran Ichi-no-tani, awal perselisihan kakak-adik

Daerah Ichi-no-tani yang menjadi basis militer klan Taira memiliki kondisi yang sulit untuk diserang. Dengan laut di muka markas dan tebing terjal yang melindungi bagian belakangnya, lawan hanya dapat menyerang markas dari pantai yang dijaga ketat. Di saat bersamaan, Taira no Munemori menerima surat dari mantan kaisar yang memintanya untuk tidak menyerang tentara Minamoto, karena sang mantan kaisar sedang berusaha mendamaikan kedua keluarga tersebut. Munemori terkecoh dengan perangkap sang mantan kaisar. Dengan siasat perang jitu, Yoshitsune memutuskan untuk menyerang Taira dari tebing terjal, titik terlemah markas mereka.

Keberhasilan Yoshitsune dalam perang Ichi-no-tani ditanggapi ala kadarnya saja oleh Yoritomo. Beberapa waktu kemudian, Yoritomo mengirim surat rekomendasi ke mantan kaisar Go-Shirakawa untuk permohonan pemberian gelar dan jabatan kepada mereka yang berjasa pada perang Ichi-no-tani. Nama Yoshitsune tidak tercantum di dalamnya. Sang mantan kaisar tahu ada sesuatu yang tidak beres. Ia pun membujuk Yoshitsune agar mau menerima gelar darinya, tanpa persetujuan Yoritomo. Yoritomo, yang berusaha menghindari kolusi dan mencoba mengatur segala sesuatu dalam





kekuasaannya, menjadi sangat marah. Ia pun membuang Yoshitsune dari operasi militer yang dilakukannya untuk mengejar sisa klan Taira. Untuk menunjukkan kesetiaan, Yoshitsune setuju untuk menikah dengan Sato Gozen, yang direkomendasikan oleh sang kakak.

Episode 30-32: Pertempuran Yashima

Setelah kekalahan di Ichi-no-tani, tentara Taira mundur dan mengambil basis di pesisir Yashima, laut Pedalaman Seto. Minamoto no Noriyori yang ditugaskan Yoritomo kesulitan berperang melawan mereka. Yoritomo pun mengalah. Ia memanggil Yoshitsune dan menugaskannya untuk membantu Noriyori di Yashima. Turut bersamanya adalah pasukan yang dipimpin Kajiwarra no Kageotoki, tangan kanan Yoritomo.

Markas Taira dan Minamoto dipisahkan oleh selat kecil. Kageotoki menyuruh Yoshitsune untuk menunggu sampai armada kapal mereka cukup, baru menyerang Taira. Tapi Yoshitsune tak mau menurut pada saran itu, dan memilih berangkat terlebih dahulu bersama pasukannya walaupun saat itu terjadi badai. Dengan susah payah, pasukan Yoshitsune akhirnya berhasil mencapai Yashima dan memerangi pasukan Taira. Ketika menyadari tak mungkin menang, pasukan Taira pun mundur dengan perahu mereka ke tengah laut. Namun menjelang sore, terlihat kapal kecil dengan seorang wanita dari klan Taira di dalamnya. Wanita itu Yoshiko, adik tiri Yoshitsune. Ia membawa kipas merah berhias matahari emas yang terikat di atas tiang kecil. Yoshitsune sadar bahwa Taira tengah menantangnya. Ia pun mengutus pemanah terbaiknya untuk memanah jatuh kipas tersebut. Berhasil. Setelah pertempuran sengit tersebut, pasukan Taira pun mundur ke arah barat.

Episode 33-36: Pertempuran Dan-no-Ura

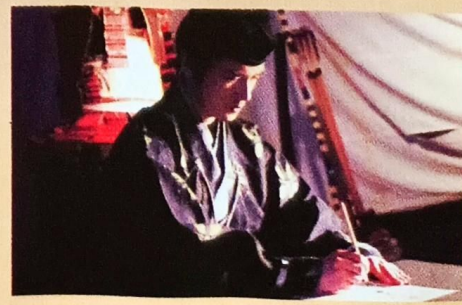
Membaca arah peperangan di Yashima, Yoshitsune sadar bahwa pertempuran selanjutnya akan lebih banyak terjadi di laut. Pasukannya pun secara aktif mempersuasi penduduk di sepanjang pesisir agar mau meminjamkan perahu mereka pada Genji. Kajiwarra no Kageotoki menawarkan diri untuk memimpin pasukan kapal, tetapi Yoshitsune menempatkan orang lain sebagai pemimpin. Alasannya adalah orang tersebut lebih mengenal laut dan pergerakan arusnya. Kelak, perselisihan antara Yoshitsune dan Kageotoki dibaca Yoritomo sebagai pembangkangan Yoshitsune terhadap perintah darinya.

Area Dan-no-Ura adalah selat yang terkenal dengan arusnya yang berubah arah tiap beberapa jam. Di awal pertempuran, pasukan Taira dengan panji-panji merahnya berada di atas angin. Tetapi saat arus laut berbalik arah, pasukan Minamoto dan panji-panji putihnya dengan mudah menghancurkan armada pasukan Taira. Kapal yang dinaiki Kaisar Antoku dan neneknya, Tokiko, terdeteksi oleh tentara Genji. Dicapai ditangkap lawan, Tokiko memilih terjun ke dalam laut bersama cucunya. Tindakannya diikuti oleh sisa pasukan dan para wanita klan Taira yang selama ini melindungi sang kaisar cilik dari serangan lawan. Laut pun menjadi merah karena seragam dan panji-panji Taira yang tenggelam ke dasar selat. Dengan gugurnya para pria di keluarga besar Taira no Kiyomori, punah pula keturunan langsung dari klan Taira.

Episode 37-49: Akhir sang legenda

Mantan Kaisar Go-Shirakawa memuji keberhasilan taktik perang Yoshitsune, dan menghadiahi Yoshitsune dengan gelar kebangsawanan. Di tengah masyarakat, Yoshitsune pun dielu-elukan sebagai pahlawan perang dan ahli strategi. Tidak demikian halnya dengan Yoritomo, yang mengamati banyaknya perintah darinya yang dilanggar oleh Yoshitsune. Nampaknya ia merasa sang adik akan memberontak dan mencoba merebut titel sebagai kepala klan Minamoto

darinya. Yoritomo pun memutuskan bahwa semua pemberian gelar dan jabatan yang tidak direkomendasikan oleh pemerintahan baru yang didirikannya adalah tidak sah dan akan dijatuhi hukuman berat. Ia juga menolak menemui Yoshitsune, dan melarang Yoshitsune memasuki Kamakura, tempatnya berada. Selama menunggu jawaban dari Yoritomo, Yoshitsune berdiam di *mansion* Horikawa. Tanpa diduga, ia mendapat serangan dari tentara yang diperintah Yoritomo untuk membunuhnya. Setelah peristiwa itu, Yoshitsune dan pengikutnya mengungsi ke Daimotsu no Ura. Ketika mereka menyeberangi Selat Daimotsu, mendadak muncul badai. Akibatnya separuh dari pengikut Yoshitsune tewas tenggelam. Berbagai macam orang mencoba melindungi Yoshitsune, namun mata-mata Yoritomo selalu menemukannya. Dalam pelarian, selir Yoshitsune, Shizuka, tertangkap. Pihak Yoritomo menemukan bahwa Shizuka tengah mengandung dan ketika yang lahir adalah bayi laki-laki, bayi tersebut dibunuh agar tidak ada keturunan langsung penerus klan Minamoto dari Yoshitsune. Yoritomo memastikan agar sejarah antara dirinya yang diampuni Kiyomori dan kehancuran klan Taira tak terulang pada klan Minamoto. Tekanan dari Yoritomo bertambah, dengan keluarnya perintah Mantan Kaisar Go-Shirawaka untuk menangkap Yoshitsune. Yoshitsune pun memutuskan mengungsi ke Oshu. Fujiwara no Hidehira, penguasa Oshu, kuatir mendengar berita tentara Yoritomo yang terus mengejar Yoshitsune. Namun sebelum sempat melakukan tindakan penting untuk melindungi Yoshitsune, Hidehira wafat. Penerusnya, Fujiwara no Yasuhira, tidak ingin berperang melawan Yoritomo, dan berbalik menyerang Yoshitsune. Di daerah Koromogawa no Tachi, sisa pasukan Yoshitsune dikepung pasukan Yasuhira. Tahu bahwa pasukan mereka tidak mungkin selamat, Benkei melindungi Yoshitsune dengan cara menghalangi laju pasukan Yasuhira dengan tubuhnya. Tak jauh dari tempat Benkei gugur, dalam usia 31 tahun, Yoshitsune pun melakukan *seppuku*. Di Kamakura, Minamoto no Yoritomo mendirikan negara dengan sistem pemerintahan baru, yang kelak terkenal sebagai pemerintahan *shogun* dan berlangsung selama 400 tahun.



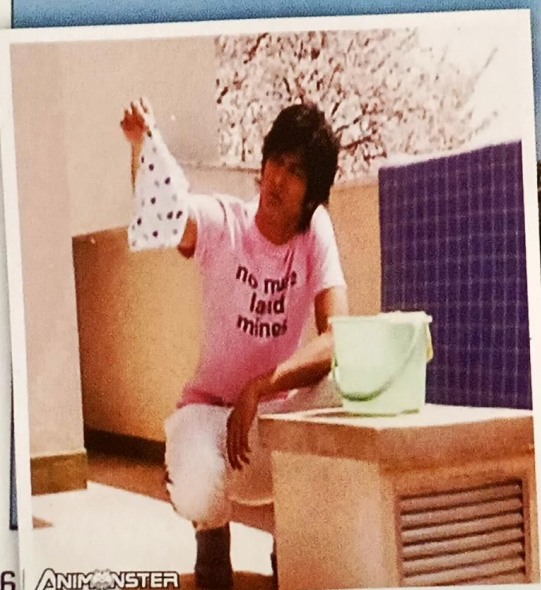
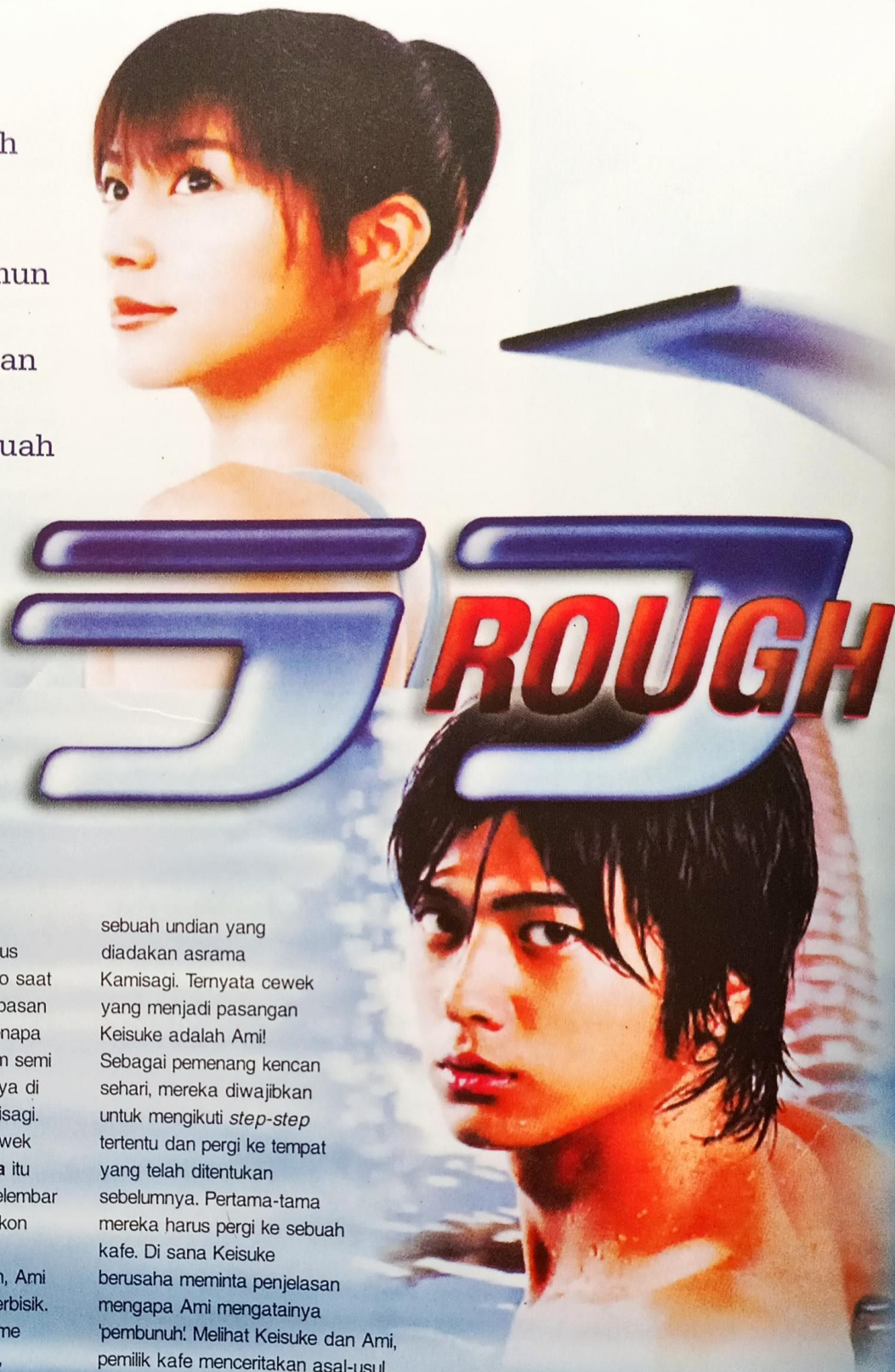
Keisuke Yamato, jatuh cinta pada Ami Ninomiya, seorang pelompat indah. Namun sayang, selain kedekatan Ami dengan rival Keisuke dalam renang, ternyata sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu membuat Ami sangat membenci Keisuke. Akankah Keisuke menyerah begitu saja?

Story

Keisuke Yamato terpaksa menanggung kekalahan sekaligus rasa sakit kakinya yang keseleo saat kompetisi renang. Saat pulang ia berpapasan dengan seorang cewek, yang entah kenapa mengatainya sebagai 'pembunuh'. Musim semi pun tiba, Keisuke melanjutkan sekolahnya di SMU Eisen dan tinggal di asrama Kamisagi. Sial, di sana ia bertemu lagi dengan cewek yang ternyata bernama **Ami Ninomiya** itu dan terlibat keributan kecil gara-gara selempar celana dalam cewek yang jatuh ke balkon kamar Keisuke. Saat Keisuke sedang pemanasan di pinggir kolam renang pun, Ami juga mengatainya 'pembunuh' sambil berbisik. Suatu hari, Keisuke dimintai Masaru Kume menggantikannya dalam kencan sehari,

sebuah undian yang diadakan asrama Kamisagi. Ternyata cewek yang menjadi pasangan Keisuke adalah Ami! Sebagai pemenang kencan sehari, mereka diwajibkan untuk mengikuti *step-step* tertentu dan pergi ke tempat yang telah ditentukan sebelumnya. Pertama-tama mereka harus pergi ke sebuah kafe. Di sana Keisuke berusaha meminta penjelasan mengapa Ami mengatainya 'pembunuh'. Melihat Keisuke dan Ami, pemilik kafe menceritakan asal-usul perselisihan keluarga mereka. Alkisah terdapatlah dua toko kue Jepang tradisional, toko Yamato dan toko Ninomiya yang saling bersaing satu sama lain. Suatu hari toko Ninomiya

menciptakan *manju* berbentuk burung hantu [*mimizuku*] dan kemudian toko Yamato menirunya namun ditambah telinga [*mimi wo tsuku*]. *Manju* buatan toko Yamato lebih laris karena telinga tambahan itu membuat *manju* mereka lebih lebar. Kedua pemilik toko itu pun bertengkar hebat sampai akhirnya kakek Ninomiya jatuh sakit kemudian meninggal dunia. Namun rumor menyebutkan bahwa kakek Ninomiya dibunuh oleh kakek Yamato. Meski bertahun-tahun telah berlalu sejak kejadian itu, namun dendam masih tersimpan di lubuk hati keluarga Ninomiya. Ami membenci Keisuke karena ia cucu keluarga Yamato [meski mereka belum pernah bertemu sebelumnya].

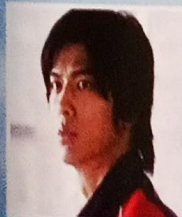


Saat liburan musim panas, Keisuke dan Ami yang kini hubungannya menjadi lebih akrab, pergi ke pantai bersama teman-temannya. Saat sedang berenang, Ami mengalami kecelakaan dan tenggelam. Keisuke langsung terjun ke laut diikuti Hiroki Nakanishi, rival Keisuke sekaligus orang yang dianggap 'kakak' oleh Ami. Tentu saja Keisuke kalah cepat dari Hiroki yang pemegang rekor nasional. Ami sempat tidak sadarkan diri dan harus dibawa ke rumah sakit. Saat itu Keisuke merasakan betapa sakitnya bila kemampuan yang paling dibanggakannya bahkan tidak bisa menyelamatkan jiwa gadis yang [diam-diam] ia sukai. Keisuke memutuskan untuk berhenti memandangi Hiroki sebagai idola dan mulai berlatih keras untuk melampaui Hiroki. Suatu pagi, Ami menelepon Hiroki dan meminta Hiroki menjemputnya di asrama karena ingin berangkat bersama-sama ke tempat kompetisi renang diselenggarakan. Namun dalam perjalanan menuju asrama, Hiroki mengalami kecelakaan hebat dan harus dirawat di rumah sakit dalam waktu lama. Bagaimana kelanjutan cinta segitiga diantara mereka? Apakah Hiroki selamat? Apakah Keisuke bisa melampaui rival terbesarnya, Hiroki?

Characters

Keisuke Yamato

Diperankan oleh: Mokomichi Hayami
[Gokusen 2, Densha Otoko]



Keisuke adalah putra toko kue Jepang tradisional Yamato. Ia juga merupakan anggota klub renang SMU Eisen dan spesialisasinya adalah

gaya bebas. Sebenarnya ia cukup cepat dalam berenang tapi entah mengapa seperti sangat sulit untuk mengalahkan Hiroki meski sudah berlatih sekeras mungkin. Ogata akhirnya memberitahu satu-satunya kekurangan Keisuke dalam renang. Keisuke sebenarnya menyukai Ami namun tak mampu menyampaikannya.

Ami Ninomiya

Diperankan oleh: Masami Nagasawa
[Godzilla: Final Wars, Touch]



Gadis lincah pelompat indah ini awalnya sangat membenci keluarga Yamato, termasuk Keisuke, karena dianggap menyebabkan kematian



kakek yang sangat disayangnya. Ia tumbuh besar bersama Hiroki, sehingga hubungan mereka sudah sangat akrab, bahkan Ami memanggil Hiroki dengan sebutan 'kakak'. Ami sebenarnya ingin menyambut perasaan Keisuke namun ia menepisnya karena merasa bersalah pada Hiroki.

Hiroki Nakanishi

Diperankan oleh: Tsuyoshi Abe
[Initial D, Hana Yori Dango]



Hiroki adalah juara nasional renang nomor 100m dan 200m gaya bebas sekaligus pemegang rekor nasional. Ia adalah teman Ami sejak kecil

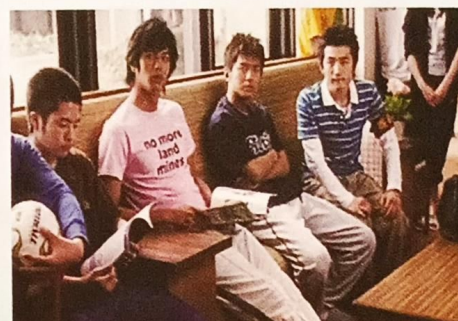
dan bermaksud untuk melanjutkan hubungan mereka sampai ke jenjang pernikahan. Ia mencintai Ami dan sangat panik saat Ami tenggelam dan tidak sadarkan diri.

Kaori Koyanagi

Diperankan oleh: Yui Ichikawa
[JuOn 2, Kurosagi]

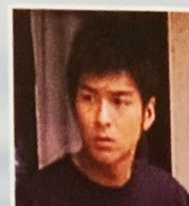


Kaori yang juara nasional lompat indah ini sangat pendiam dan secara diam-diam pula menyukai Keisuke. Ia akhirnya menyerah karena selain cintanya hanya bertepuk sebelah tangan, perasaan cintanya terhadap Keisuke dikalahkan oleh cewek lain.



Takeshi Ogata

Diperankan oleh: Takuya Ishida
[Semi Shigure, Tokyo Shonen]



Takeshi adalah teman sekamar Keisuke. Ia terpaksa keluar dari asrama karena harus menjaga orang tuanya yang sakit jantung. Ia selalu memperhatikan

Keisuke dan memberi tahu kekurangan Keisuke supaya Keisuke bisa melampaui Hiroki.

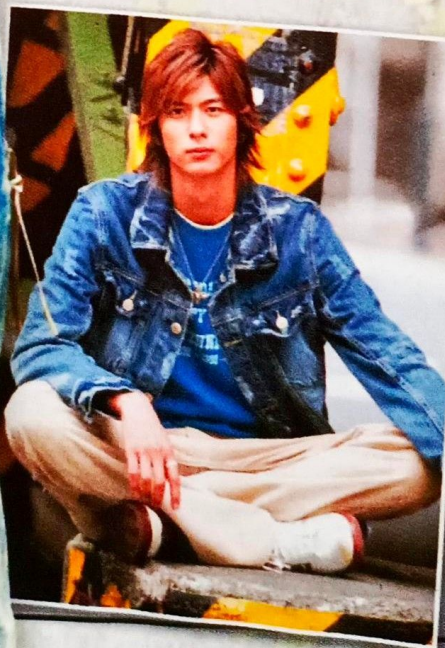
Behind the scene...

Rough adalah *live action* yang diangkat dari *manga* berjudul sama karya mangaka kenamaan Mitsuru Adachi. *Manga Rough* pernah diserialisasikan di majalah *Shonen Sunday* antara tahun 1987 sampai 1989 dan telah diterbitkan dalam 12 jilid *tankoubon*. *Live action*-nya sendiri diproduksi oleh Toho dan telah dirilis tanggal 26 Agustus 2006. Ceritanya tidak jauh berbeda dengan versi *manga* kecuali ada beberapa bagian yang disingkat dan Ogata yang ada di klub renang, bukan *baseball*. *Live action Rough* disutradarai oleh Kentarou Otani dan diproduksi oleh Kazunari Yamanaka bersama dengan Osamu Kubota. *Screenplay*-nya ditangani oleh Arisa Kaneko dan musiknya oleh Takayuki Hattori. *Rough* banyak memakai lagu karya Sukima Switch [J-pop duo yang terdiri dari Takuya Ohashi dan Shintarou Tokita] sebagai OST-nya, antara lain lagu berjudul *Guarana*, *Furete Mirai wo* dll. *Live action* ini meraih *box office* karena selama pemutarannya telah memperoleh pendapatan sebesar 490 juta *yen* dan ditonton oleh 390 ribu orang.

MOKOMICHI HAYAMI

Mokomichi Hayami lahir pada tanggal 10 Agustus 1984 di Shibuya, Tokyo. Cowok tampan bergolongan darah B ini memiliki tinggi 186 cm dengan berat badan 60 kg. Hobinya mendengarkan musik, jalan kaki dan basket. Ia berprofesi sebagai aktor sekaligus model dan bintang iklan yang berbakat. Adik laki-laknya bernama Hisayoshi Omote, juga berprofesi sebagai model. Nama Mokomichi, yang juga sering ditulis 'Mocomichi' dalam *romaji*, adalah nama aslinya, bukan nama panggung. Ayah Mokomichi ingin anaknya menjadi seseorang yang 'berada di jalan yang lurus' sehingga menamainya Moko [moco] yang berarti 'lurus' yang kemudian disandingkan dengan kata *michi* yang berarti 'jalan' atau 'cara' dalam bahasa Jepang. Mokomichi sendiri kurang yakin kata 'moco' berasal dari bahasa apa. Ada yang bilang kalau kata itu berasal dari bahasa Italia, namun dalam bahasa Italia ternyata tidak terdapat kata 'moco'. Mokomichi mengungkapkan semua itu dalam *image DVD Taiyou no Kiseki* [Season of the Sun] dan akhirnya hanya berkomentar, "Mungkin itu adalah kata dari bahasa lokal di Spanyol atau daerah sekitarnya." Sejak masih duduk di bangku SMU, Mokomichi telah aktif dalam dunia *modelling*. Ia pernah muncul di

majalah *fashion* Asayan dan Men's Non-no. Tahun 2000, ia dipromosikan menjadi calon bintang abad 21 dalam majalah *Popolo* edisi model yang terbit November 2000, bersama Nobuo Kyo dan Toshiaki Kashuu. Pada usia 18 tahun, Mokomichi bergabung dengan *talent agent* Stardust Promotion dan kemudian pindah ke *talent agency*-nya yang sekarang, KEN-ON. Pada tahun yang sama pula Mokomichi melakukan debutnya dalam drama *Taihou Shichau zo* yang ditayangkan oleh TV Asahi. Tahun berikutnya ia membintangi dua *dorama*, *Yankee Bokou ni Kaeru* dan *Boku no Mahou Tsukai* juga sebuah *movie*, yaitu *Kamen Rider Faiz* [555]: *Paradise Lost*. Tahun 2005, Mokomichi membuat gebrakan dengan memerankan Hikaru Tsuchiya dalam *dorama Gokusen*. Tahun itu ia juga membintangi iklan *Nissin Kentarou*, *Ramen* produksi Nissin. Pada tahun 2006, karir Mokomichi menanjak, hal itu terlihat dari jumlah *dorama*, iklan serta *movie* yang dibintanginya. Pada tahun ini Mokomichi memainkan peran dalam *dorama Regatta, Rondo* dan juga sebuah *live-action* berjudul *Rough*. Selain itu ia dan Masami Kumoto diberi kehormatan untuk menjadi MC dalam MTV Video Music Award Japan 2006. Mokomichi juga memenangkan penghargaan *Élan d'or* ke-30 sebagai pendatang baru terbaik. Begitu pula tahun 2007, Mokomichi memenangkan penghargaan Japan Jewelry ke-18 sebagai *Best Dresser* dalam kategori pria. Ia juga tetap kebanjiran tawaran untuk bermain dalam berbagai *dorama* seperti *Tokyo Tower 2007*, *Hataraki Man* dll. Selain membintangi *dorama*, *movie* dan iklan, Mokomichi juga aktif memproduksi DVD, kalender dan *photobook* dirinya. Di tahun 2008 ini Mokomichi akan memerankan Tenjo Night dalam *dorama Zettai Kareshi* yang di angkat dari *manga* berjudul sama karya Yuu Watase. Bila tidak ada perubahan, *dorama* ini akan ditayangkan di Fuji TV mulai April 2008.





Kiyomizu-dera

Japan Study Tour +

Kabar gembira bagi kalian para pelajar SMP/SMU/Mahasiswa yang ingin belajar bahasa Jepang sambil mempelajari kebudayaan dan mengunjungi tempat-tempat menarik di Jepang.

Animonster bekerjasama dengan **Mie Japanese Language & Culture Center** [Jakarta] kini membuka program *study tour+* yang akan diselenggarakan selama 2 minggu sejak tanggal 29 September hingga 12 Oktober 2008, dengan tujuan untuk mengenal sistem belajar di Jepang.

Dalam program ini peserta akan diajak mengunjungi daerah **Kouchi** [7 hari], **Kyoto** [2 hari], dan **Tokyo** [3 hari]. Selama 7 hari di Kouchi, peserta akan mengikuti program *study tour* untuk mempelajari bahasa Jepang dan berbagai kebudayaannya seperti membuat *udon*, *washi*, mengenakan *yukata*, upacara minum teh [*chanoyu*], serta mengunjungi kuil **Shiryuji** dan mementaskan kebudayaan tradisional Indonesia di **Hirome**

Market dalam rangka memperingati persahabatan Indonesia-Jepang. Di sini peserta akan tinggal di asrama dan mengikuti pelajaran bahasa di sekolah.

Selanjutnya usai mengikuti pelajaran bahasa selama seminggu penuh, para peserta diajak berjalan-jalan ke kota Kyoto untuk mengunjungi kuil terkenal di daerah tersebut, yakni **Kiyomizu-dera** dan **Kinkakuji**. Lalu beranjak menuju Tokyo. Di sini para peserta diberi kesempatan mengunjungi kawasan

Akihabara yang dikenal sebagai surga para *otaku* yang dipenuhi toko-toko yang menjual pemak pemik berkaitan dengan anime/manga, game, dll. Selanjutnya peserta akan mengunjungi **Museum Ghibli** di Mitaka dan berkesempatan mengunjungi *event* akbar **Tokyo Game Show 2008** di Chiba. Selama berada di Kyoto dan Tokyo, peserta akan menginap di hotel yang sudah disediakan. Seluruh program di atas hanya dapat diikuti oleh pelajar SMP/SMU/mahasiswa.



Akihabara

Keberangkatan akan dilakukan bila peserta mencapai minimal 10 orang. Peserta akan ditemani oleh salah seorang kru Animonster. Biaya perkiraan untuk program ini berkisar **35 juta** rupiah [dapat berubah sewaktu-waktu tergantung kurs yang berlaku menjelang keberangkatan], dan sudah termasuk ongkos visa, tiket pesawat PP, fiskal dan *airport tax*, biaya asrama, akomodasi & biaya makan selama di Jepang, dan pemandu tur. Pembayaran dapat dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu 25% dari biaya total yang dibayarkan pada 2 bulan sebelum keberangkatan, 25% pada 1 bulan sebelum keberangkatan, dan sisa 50% yang dibayarkan 2 minggu sebelum keberangkatan. Apabila peserta mengundurkan diri sebelum keberangkatan, seluruh pembayaran yang telah dilakukan tidak dapat dikembalikan dengan alasan apapun. Bagi yang berminat atau ingin mengetahui info lebih lanjut mengenai program *study tour* ini, silahkan kirimkan e-mail ke alamat:

animonster@megindo.net dengan subjek **Japan Study Tour+.**



KIMERU

Bagi penggemar anime Tennis no Oujisama [TeniPuri/AniPuri], nama Kimeru rasanya sudah tidak asing lagi. Selain ia mengisi 2 lagu untuk soundtrack-nya, cowok yang kerap disapa Kime ini juga ikut serta dalam Tennis no Oujisama Musikal [TeniMyu]. Kini, Kimeru menjadi salah satu artis J-Pop yang bersinar dan layak diperhitungkan. Lewat lagu-lagunya yang bernuansa up-beat, techno, rock, disko, dan sentuhan synthesizer khas ala J-Pop, Kimeru siap bersaing di industri musik Jepang.

Sebelum berkarir sebagai penyanyi, Kimeru hanyalah pelajar SMU biasa. Setelah lulus, ia mengambil kerja paruh waktu sebagai tukang pos. Kime merasa menjadi tukang pos adalah pekerjaan yang cocok untuknya karena ia menyukai surat dan korespondensi. Sampai suatu hari, Kime membuat keputusan besar: ingin menjadi penyanyi

indie Absolute Production / Birdie House Inc. Setahun kemudian, Kime kembali merilis single **Make You Free** masih untuk *opening song* *Tenipuri*. Dalam 2 video klip pertamanya, banyak fans yang menilai gaya Kimeru di PV tersebut sangat mirip dengan Gackt. Kimeru sendiri tidak menampik hal itu karena ia pribadi memang mengidolakan Gackt. Kimeru kemudian terpilih sebagai pemain untuk *Tenipuri Musikal* [*Tenimyu*] sebagai Shusuke Fuji pada musim semi 2003. Kepopulerannya di *Tenimyu*, berimbas juga dengan populernya Kimeru di industri musik. Melihat animo fans yang baik, Kimeru akhirnya merilis album indie, **The Beginning**. Sayang di akhir tahun 2003 terjadi suatu insiden. 3 minggu sebelum acara musikal kedua diadakan, Kotaro Yanagi [yang berperan sebagai Ryoma Echizen] mengalami kecelakaan tertabrak mobil dan dirawat intensif selama beberapa bulan. Berhubung tanggal acara musikal sudah ditentukan dan pengumuman sudah disebar, Kimeru akhirnya menggantikan posisi Yanagi untuk sementara sebagai Ryoma. Takashi Nagayama yang sebelumnya berperan sebagai Kikumaru, berpindah peran menjadi Fuji. Kimeru terpukul dengan insiden yang menimpa sahabatnya ini kemudian mendedikasikan lagu **Oath In The Storm** untuk Kotaro Yanagi. Lagu

dengan nama panggung **Kimeru** [yang artinya 'memutuskan']. Cowok yang diam-diam punya hobi karaoke ini gemar menyanyikan lagu-lagu Gackt, l'Arc~en~Ciel dan Ayumi Hamasaki. Ia sadar bakat yang ia punya tidak boleh disia-siakan dan sesuai dengan sifatnya senang mencoba hal yang baru. Ditanya soal nama aslinya sendiri, hingga saat ini Kimeru sendiri belum mau mengatakannya. Debut Kimeru dimulai pada tahun 2001, saat ia membawakan single **You Got Game?** untuk *ending song* *Tennis no Oujisama* lewat label

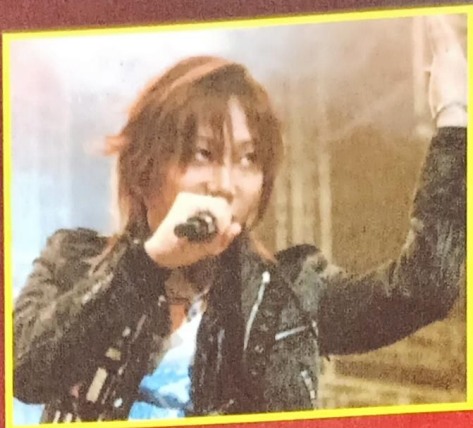
ini masuk dalam single **Overlap** [yang menjadi *soundtrack* anime **Yu-Gi-Oh! Duel Monster**]. Kimeru akhirnya kembali berperan sebagai Fuji setelah peran Ryoma diganti oleh Yuya Endo. Akhir April hingga awal Mei 2004, Kimeru menggelar konser tur **OVERLAP** selama 3 hari, di 3 kota: Nagoya, Osaka dan Tokyo. Ini adalah batu loncatan pertama Kime bisa merasakan tur sesungguhnya sebagai penyanyi profesional. 3 bulan kemudian Kime merilis single ke-4, **Be Shiny** dalam 2 versi, *regular* single ke-4, **Be Shiny** dalam 2 versi, *regular* dan *special edition* yang disertai DVD berisi

footage dan video klipnya. Dalam rangka promo single ini, Kimeru menggelar tur nasionalnya **Kimeru TOUR 2004 "Be Shiny"** sepanjang bulan September hingga November 2004.

Akhir tahun 2004, Kimeru lulus dari *Tenimyu* [sebagai Fuji Shusuke]. Ia kemudian merilis single ke-5 **The Pleasure of Love** pada awal tahun 2005. Dalam video klip single ini, Kimeru diminta tampil dengan beberapa gaya, salah satunya memakai baju *fishnet* dan harus berpose menggoda. Bahkan lokasi syutingnya

pun diambil di sebuah *love hotel* di Shinjuku. Kimeru kemudian melanjutkan konsernya ke Sendai dan Fukuoka dengan tajuk **Kimeru TOUR 2005 "Pleasure"**. Pada 21 Mei 2005 Kimeru tampil di Shibuya Public Hall Tokyo, sebuah *live house* kelas satu yang terkenal dan menampung lebih banyak penonton. Acara *live* yang berjudul **K's Ark 2005** ini kemudian diabadikan dalam DVD. Memasuki musim panas tahun 2005, Kimeru resmi menandatangani kontrak dengan major label **Crown Gold** yang merupakan sub label dari **Nippon Crown Records** [label tempat Gackt bernaung]. Berada di label yang besar dan lebih punya 'nama' memberi keuntungan tersendiri bagi Kimeru. Ia bisa merilis single ke-6 **Answer Will Come** dan menggelar tur spesial **Kimeru-Land ☆ SUMMER ERUPTION 2005**, dimana dalam acara ini ia habis-habisan memanjakan fansnya mulai dari menjual aneka *merchandise*, mengadakan *games*, hingga membawakan lagu spesial yang tidak masuk dapur rekaman dan hanya dinyanyikan saat konser. Memasuki musim dingin 2005, Kimeru merilis single ke-7, **Love Bites**, sebuah lagu yang terdengar ngerock dan *catchy* dengan intro dan *closing* dentingan sampling yang indah. Selain itu ia juga merilis album major perdana, **Glorious** dan terakhir merilis *piano score book* yang berisi lagu-lagu dari albumnya.

Tanpa perlu banyak istirahat, awal tahun 2006 langsung dilanjutkan dengan tur **Kimeru TOUR 2006 "glorious"** dalam rangka promo album **Glorious**. Kimeru menggelar konsernya di Kouseinunkin Hall Tokyo bertepatan pada tahun

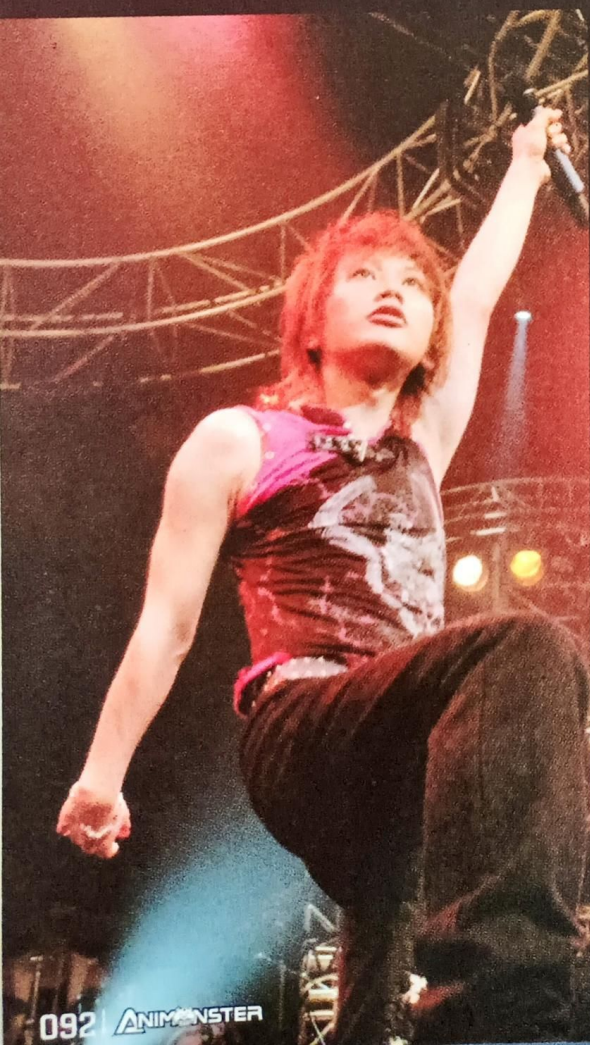


baru, dan membagikan 1000 poster bertanda tangan kepada pengunjung yang datang. Kimeru juga dianugerahi penghargaan **Rookie of the Year award** oleh label musik yang mengasuhnya, Nippon Crown. Musim semi 2006 menjadi masa-masa tersibuk Kimeru. Setelah program radio regulernya, **Kimeru no Kira Recording** berakhir, Kimeru menjadi tamu reguler dalam acara milik BayFM, FM Fukuoka dan FM Kumamoto. Ia juga menyanyikan lagu **STYLE** untuk *ending theme* anime **Musashi -Gundoh-** yang diangkat dari *manga* karya Monkey Punch, disusul merilis single **Koi no Performance ~to be with you~**, dan juga DVD **glorious films** yang merupakan hasil rekaman konsernya, **Glorious Tour**. Di awal April Kimeru kembali mengadakan tur dengan tajuk **Kimeru TOUR 2006 "BEAT PERFORMANCE"**. Dalam turnya kali ini, ia sempat menyelipkan jadwal tur spesial di O West Tokyo pada 19 April [bersamaan dengan tanggal perilisan single] dan mengakhiri perjalanan turnya kembali di Tokyo. Setelah jadwal tur usai, Kimeru merilis *photobook*-nya yang berjudul **Prince of New Noble Glam Rock** lewat penerbit majalah R&R Newsmaker.

Kimeru memiliki pribadi yang ramah dan senang mengajak ngobrol penontonnya saat ia tengah di atas panggung. Saking senangnya berbicara, cowok bermata indah ini suka lupa sendiri dengan hal yang sedang dibicarakan. Topik pembicaraan favoritnya adalah...makanan! Kimeru cinta sekali dengan makanan. Bahkan ia sempat membuat acara memasak bernama **Kimeru no Gachinko Sanpun Cooking**, dimana dia diberi tantangan untuk memasak dalam waktu 3 menit. Dalam acara ini, Kimeru terlihat pandai memasak [bahkan belum sampai 3 menit, masakannya sudah tersaji apik di atas meja]. Ia mencoba membuat Love Omelette [untuk merayakan perilisan singlenya **Love Bites**], Sobagaki's Dessert, kue Natal dan sup kerang. Walaupun hobi makan, Kimeru tetap menjaga kesehatannya. Ia menjalani diet khusus dengan memakan makanan yang sehat serta memperbanyak olahraga. Kimeru sempat mencoba diet dengan makanan yang rendah karbohidrat namun tidak tahan. Dalam blog-nya, Kimeru menganjurkan semua orang untuk tetap menjaga kesehatan tubuh. Ditanya soal *size* pakaian, Kimeru menjawab bahwa pakaian yang pas untuk tubuhnya adalah ukuran S untuk pria



atau ukuran M untuk wanita. Cowok berbadan mungil ini memulai gebrakan go *internasional*-nya saat melakukan *radio show* yang mengudara di Taiwan. Tanggal 24 April 2006, Kimeru juga memutuskan bahwa ia akan menggelar konser di luar Jepang, dan negara pertama yang menjadi tujuannya adalah China. Keputusannya ini dipilih setelah ia melihat fans di China terus mengirimkan surat dan hadiah kepadanya lewat **Japanese Music Information Center [JAMIC]** yang terletak di Beijing. Setelah melewati beberapa kali diskusi, akhirnya diputuskan bahwa Kimeru akan mengunjungi Beijing dan Chongqing. Jadilah China sebagai negara pertama yang dikunjungi Kimeru untuk konser *overseas*-nya. Dalam kunjungannya ini, ia disambut meriah oleh ribuan penggemarnya yang sudah menunggu diluar *airport*. Ia juga terkejut setelah tahu namanya tercatat dalam majalah Cool-kei Ongaku, sebuah majalah yang membahas artist Jepang dan Korea, dan meraih peringkat 9 untuk kategori **Individual Male Performers**, bersaing dengan Hyde, Yamapi, dan sejumlah artis pria lainnya. Tanggal 22 Juli 2006, Kimeru kembali menggelar acara tahunan. Kali ini dengan tajuk **Kimeru-Land ☆ SUMMER DREAM 2006** di Tokyo. Sama seperti event sebelumnya, selain menjual *merchandise* dan menggelar *games*, Kimeru Land juga menghadirkan konser 'campur aduk' selama 4 jam. Dalam konser ini, Kimeru menyanyikan semua single yang sudah pernah dirilisnya, termasuk lagu khusus yang hanya ia nyanyikan saat konser, versi remix dan akustik dari lagu-lagu, dan memperkenalkan lagu baru. Dalam acara ini, hadir pula Yoshinori Sugimoto [gitaris sekaligus pendiri band J Rock Waive] sebagai musisi tamu yang pernah memproduksi single **Style**. Kimeru kemudian tampil bersama dengan Uverworld dan Undergraph dalam acara **R&R's MIX UP!** pada 16 Agustus, sebuah acara yang diadakan oleh majalah musik R&R Newsmaker. Dalam acara ini, ia juga mengumumkan akan segera merilis single berjudul **Timeless** bersamaan dengan tur selanjutnya **Kimeru TOUR 2006 Stary & Timeless**. Untuk PV single **Timeless**, Kimeru mengajak teman-temannya dari **Tenimyu** yaitu Aoyama Sota, Takigawa Eiji dan Gomoto Naoya, dan Kai Asami untuk tampil bersama dan menjadi model video klipnya. Di pertengahan perjalanan tur, Kimeru gembira sekali bisa mampir



dan menetap sejenak menghirup udara Kumamoto. Ini adalah konser pertama Kimeru di kampung halamannya. Tanggal 2-6 Oktober, Kimeru menjadi *featuring* di J Pop Café, Shibuya, Tokyo. Café ini sering mengadakan pameran periodik dan menjual *merchandise*, makanan, maupun minuman yang terinspirasi dari artis J Pop yang sedang mengadakan pameran di café ini. Fans yang datang bisa duduk dan menikmati video klip dan musik artist yang sedang menjadi *featuring* di café itu. Pada 4 Oktober, Kimeru mengumumkan bahwa di single selanjutnya ia akan berkolaborasi dengan **Daisuke Asakura**, seorang produser, penulis lagu sekaligus musisi J-Pop yang pernah membuatkan lagu untuk TM Revolution dan pernah menangani *soundtrack* anime *Gravitation*. Single berjudul **Starry Heavens** ini dirilis hanya jeda 1 bulan setelah perilisan single *Timeless*. Di tengah kesibukannya, Kimeru, Endo dan Nagayama menyempatkan untuk hadir dalam *Dream Live* ke-3 dimana acara ini sekaligus menjadi acara kelulusan Kotaro Yanagi dari *Tenimyu* [sebagai Ryoma Echizen].

Memasuki tahun 2007, Kimeru merilis album keduanya, **Galaxy Kiss**. Dalam album ini, Kimeru dibantu oleh sejumlah musisi seperti Keiichi Miyako [SOPHIA], Shinnosuke [Soul'd Out] dan Daisuke Asakura. Setelah merilis album, Kimeru tampil di *special Ark*-nya ke-2 untuk merayakan eksistensinya selama 5 tahun di dunia musik. Masih dalam rangka *anniversary*-nya yang ke-5, Kimeru mengumumkan jadwal tur untuk musim semi 2007 **Kimeru 5th Anniversary TOUR 2007 "Radiant-spring"** dan juga merilis *goodies Kimeru 5th Anniversary BOX* yang berisi *booklet* dan *merchandise* spesial.

Di pertengahan turnya, Kimeru sempat merilis single ke 11, **With You** yang diproduksi oleh komposer temana **Tetsuya Komuro**, pentolan grup J-Pop Globe, yang juga memproduksi artis lain seperti BoA, Ryuichi Sakamoto bahkan Backstreet Boys. Di bulan Agustus, Kimeru merilis single **Kimi Ja Nakya Dame Nanda!** yang kembali diproduksi oleh Keiichi Miyako [SOPHIA]. Lirikanya ditangani oleh Ruriko Kubou, musisi lawas yang pernah membuat *soundtrack* untuk *City Hunter*.

Awal tahun 2008, Kimeru merilis single terbarunya **Koishite Kimeru!** [Kimeru is in love] yang bemuansa *rock n roll*. PV-nya tampil lebih *funky*, dimana Kimeru memakai stelan ungu, wig ikal panjang dan topi magician. Untuk single ini, Kimeru bekerjasama dengan produser sekaligus musisi rock yang pernah memproduksi *soundtrack* untuk *Kamen Ride Kuuga*, **ROLLY** [Rolly Teranishi]. Bahkan mereka berdua tampil bersama di video klipnya. Selain itu, ia juga tengah mempersiapkan konser terbaru **Kimeru TOUR 2008 "LOVE☆TRIANGLE"**. Dan siap-siap saja, karena tanggal 18 Juni nanti Kimeru akan merilis album ke-3nya, berjudul **Kimeru**. Melihat kesibukannya yang super padat dan kepopulerannya yang melesat cepat, Kimeru memang layak dijuluki **Kira Kira Kimeru** [The Shinning Kimeru]!



PERSONAL DATA

Nickname	: Kime, Kirakira-san
Lahir	: Kumamoto-ken, 17 Juni 1980
Golongan darah	: B
Tinggi / Berat	: 162 cm / 52 kg
B/ W /H	: 83 cm / 66 cm / 82 cm
Hobi	: Memasak, Karaoke, Minum
Idola	: Hayao Miyazaki, Gackt
Warna Fave	: Putih, hitam, silver
Yang disukai	: Orang yang berjuang untuk mimpinya, orang yang senang mencoba hal baru, dan orang yang menikmati sekolah atau pekerjaannya.
Cita-cita	: Ingin punya anak
Label	: Nippon Crown // birdie house inc - Absolute Production
Website	: www.kimeru.com
Email	: to_kimeru@kimeru.com
Fansclub	: Shining [03-3498-1232]
Fan Mail	: 150-0022-20-7-Ebisu-Minami Shibuya-ku TOKYO JAPAN c/o ABSOLUTE PRODUCTION To. Kimeru

DISCOGRAPHY

Singles

You got game?	5 Desember 2001
Make You Free	4 Desember 2002
OVERLAP	25 Februari, 2004
Be Shiny	25 Agustus 2004
The Pleasure of Love	26 Februari 2005
Answer will come	24 Agustus 2005
LOVE BITES	2 November 2005
Koi no Performance	
~to be with you~	19 April 2006
Timeless	4 Oktober 2006
Starry Heavens	15 November 2006
with you	16 Mei 2007
Kimi Ja Nakya Dame Nanda!	
Junk Beat	8 Agustus 2007
Koishite Kimeru!	31 Oktober 2007
	23 Januari 2008

Albums

The Beginning	27 November 2003
glorious	7 Desember 2005
GALAXY KISS	10 Januari 2007
Kimeru	18 Juni 2008

DVDS

First Gate	25 Agustus 2004
First Premium	25 Agustus 2004
K's Ark 2005... Live!	3 Agustus 2005
glorious films	19 April 2006
CLIPS-K	16 Agustus 2006

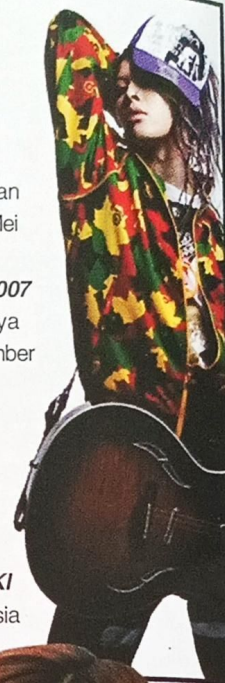
Kilau Meisa Kuroki dalam Bvlgari



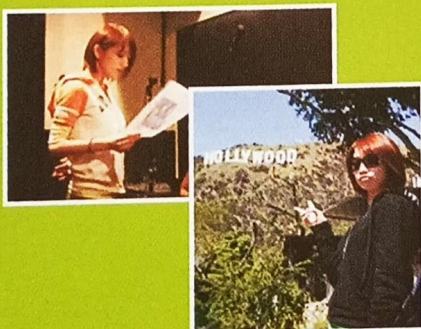
Aktris muda Meisa Kuroki [19] memenangkan penghargaan **Bvlgari Brilliant Dream Award 2008**. Anugerah tahunan dari pengusaha perhiasan ini sebelumnya pernah diberikan pada bintang-bintang kelas atas seperti *pitcher* Boston Red Sox, Daisuke Matsuzaka dan diva J-pop, Ayumi Hamasaki. Di acara itu, Kuroki mengenakan satu set cincin berlian, kalung dan anting senilai lebih dari 60 juta yen. Dalam acara itu juga diberikan penghargaan khusus kepada mantan bintang sepak bola Hidetoshi Nakata [31].

DVD dan Tur Dunia Miyavi

Miyavi, yang beberapa waktu lalu telah merilis sebuah album baru, dijadwalkan akan merilis dua buah DVD konsernya pada 7 Mei 2008. DVD pertama yang bertajuk **The Beginning Of NEO VISUALISM TOUR 2007** berisikan rekaman penampilannya di Shibuya Kokaido [C.C. Lemon Hall] pada 25 Desember 2007, sedangkan DVD kedua, **The Beginning Of NEO VISUALISM TOUR 2007-FINAL** berisi penampilannya dalam Shinkiba STUDIO COAST 2 September 2007. Selain itu, Miyavi juga akan mengadakan tur dunia yang bertajuk - **miyavi-THIS IZ THE JAPANESE KABUKI ROCK TOUR 2008** di Amerika, Eropa, Asia dan beberapa tempat di Jepang.



Maki Goto kembali berkarir



Ex-member Morning Musume, Maki Goto [22] telah memutuskan untuk kembali berkarir. Dalam blog-nya, Maki menyatakan bahwa sekarang ia sedang berada di Los Angeles selama sebulan. Ia meminta maaf kepada para fansnya berkaitan dengan perkara adiknya, Yuuki [21] yang ditangkap karena merampok tahun lalu sekaligus keputusan Maki seminggu setelahnya untuk mengundurkan diri dari Hello! Project. Pengadilan terhadap kasus adiknya saat ini sedang berjalan. Maki mengatakan bahwa ia telah memikirkan masa depannya sebelum memutuskan untuk kembali meneruskan karirnya di dunia musik, meski hal tersebut tidak dijabarkan olehnya secara detail.



Erika Sawajiri mengubah kearoganannya



Aktris Erika Sawajiri [21] dan pacarnya, Takashiro Tsuyoshi yang seorang sutradara, akhirnya kembali ke Jepang akhir Maret lalu setelah tinggal di Inggris selama 3 bulan. 'Erika-sama' [begitu ia biasa dipanggil karena sikapnya yang seperti tuan putri], terlihat sedikit terkejut saat melihat wartawan yang sudah menunggunya di bandara Narita dan tetap bersikap buruk seperti biasanya dengan menolak kamera. Tiba-tiba tanpa sengaja tas *make up* Erika terjatuh dan isinya berhamburan. Setelah para wartawan membantu Erika memunguti barang-barangnya, Erika mulai bersikap lunak terhadap para wartawan, tersenyum, lalu mulai menjawab satu persatu pertanyaan tentang perjalanan dan rencananya di masa depan.

Ayumi dinobatkan sebagai Queen of Karaoke

Ayumi Hamasaki [29] dinobatkan menjadi *Queen of Karaoke* yang pertama. Ia berhak menyandang gelar tersebut karena ia merupakan artis paling populer pilihan pengguna sistem karaoke DAM selama 15 tahun terakhir. Perusahaan karaoke tersebut menyatakan bahwa pemilihan ini adalah yang pertama kalinya dilakukan semenjak berdirinya perusahaan, tahun 1994. Sejak debutnya pada 1998, Ayu telah meluncurkan lebih dari 200 judul lagu karaoke dan **Seasons** adalah lagu Ayu yang paling populer. Peringkat kedua terpopuler diduduki oleh **Glady** dan **Mr. Children** pada posisi ke tiga.





Konser Legenda X Japan

Konser **X Japan-Night of Destruction**, akhir Maret lalu di Tokyo Dome kini menjadi bagian dari legenda X Japan. Selain dihadiri oleh 150 ribu fans, dalam konser itu terdapat pemunculan istimewa dari gitaris tamu Richard Fortus [Gun 'n' Roses], Wes Borland [ex-Limp Bizkit] dan Sugizo [Luna Sea]. Sebanyak 5000 staff, 6000 sekuriti juga sejumlah ambulans dikerahkan untuk acara tiga hari yang memakan biaya 2,5 milyar yen tersebut. Namun sayang, dalam konser pembuka, 28 Maret 2008, X Japan hanya menampilkan 9 lagu saja dari total 16 lagu yang akan ditampilkan. Durasi konser yang

tadinya 2 jam pun menjadi sekitar 100 menit saja. Sementara itu, **Hide Memorial Summit**, konser peringatan 10 tahun kematian Hide [gitaris X Japan], akan diselenggarakan pada 3-4 Mei 2008 di Ajinomoto Stadium, Tokyo dan akan diisi oleh penampilan 20 artis, diantaranya Dir en Grey, Luna Sea dan T. M. Revolution. Konser itu diorganisir oleh adik Hide, Yuji Matsumoto dan diproduksi oleh Yoshiki. Bulan Juli mendatang juga X Japan akan menggelar konser di Paris.



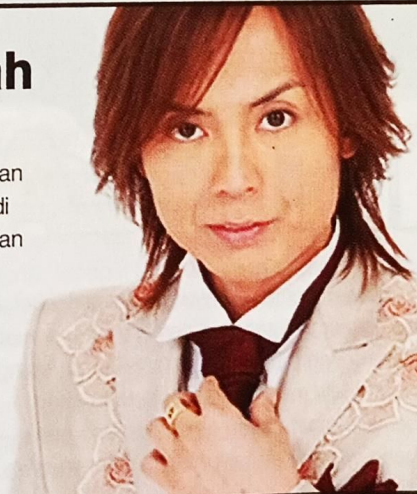
Album Ke-6 Utada Hikaru

Lagu **Prisoner of Love** yang dilantunkan oleh Hikaru Utada [25] digunakan sebagai *theme song* drama yang berjudul **Last Friends** yang ditayangkan pada Fuji TV mulai 10 April kemarin di Jepang. Lagu itu adalah salah satu dari 13 lagu dalam album **HEART STATION** yang telah dirilis pada 19 Maret di Jepang. Sejak diluncurkan, album keenam Utada tersebut langsung melesat menduduki peringkat pertama Oricon Chart dan terjual lebih dari 500.000 keping hanya dalam satu minggu pertama.



Tsunku Menjadi Ayah

Tsunku [39], vokalis Sharan Q sekaligus 'ayah' gadis-gadis Hello! Project, Maret lalu mengumumkan kepada publik bahwa ia akan benar-benar menjadi ayah. Tsunku, yang bernama asli Mitsuo Terada dan Kanako [27], istrinya, sedang menanti buah hati mereka yang diperkirakan akan lahir pertengahan Mei 2008. Pasangan produser musik dan mantan model ini menikah pada Juni 2006. Melalui berbagai proyek musiknya, Tsunku telah 'melahirkan' 1100 lagu J-pop yang terjual 53 juta keping CD di seluruh penjuru dunia.



Top 10 Orion Chart [Maret 2008]

Single

1. Step and Go - Arashi
2. Taiyou no Namida - NEWS
3. Wahaha - Kanjani 8
4. Sobani iru ne - Thelma Aoyama feat. SoulJa
5. Pure/You're my sunshine - EXILE
6. 60s 70s 80s - Namie Amuro
7. Sonomama/White Message - SMAP
8. Umiyuki - Jero
9. Namidairo - Yui
10. HOME - Shota Shimizu

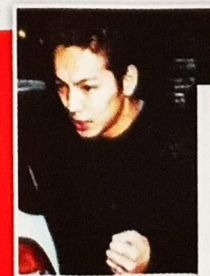
Album

1. HEART STATION - Utada Hikaru
2. Single Best - Kou Shibasaki
3. FAKIN' POP - Ken Hirai
4. complete single collection '97-'08 - the brilliant green
5. THE FACE - BoA
6. World World World - ASIAN KUNG-FU GENERATION
7. BLACK LIST - Acid Black Cherry
8. Complete Best - Celine Dion
9. Life album - Ikimonogakari
10. WISH - Yuna Ito

Perceraian Ryoko Hirosue

Aktris Ryoko Hirosue [27] pertengahan Maret 2008 mengumumkan perceraian dengan model sekaligus desainer Takahiro Okazawa [32]. Ryoko memutuskan untuk mengasuh anak laki-laki mereka yang berusia 3 tahun sendirian dan Okazawa tidak akan membayar tunjangan perceraian pada Ryoko. Salah satu penyebab

perceraian mereka yaitu, Ryoko dan Takahiro sama-sama memiliki karir yang sukses. Ryoko akan muncul dalam dua *movie* yang akan di rilis tahun ini, **Okuribito** dan **Goemon**, sedangkan Takahiro selain menjadi model merek terkenal, Nike, juga akan membuka cabang baru butiknya di Taipei, Taiwan.



TheWhite

Lama adalah novel grafis yang ceritanya berasal dari buah pikiran Alejandro Jodorowski dan goresan artwork-nya dikerjakan oleh Georges Bess. Novel grafis ini telah diterbitkan oleh Les Humanoides Associés di Perancis sejak tahun 1988 hingga 1993, sedangkan di Indonesia diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama sejak bulan Juli 2007.

THE WHITE LAMA

G.BESS

Untuk mengalahkan musuh, pertama-tama kita harus mengendalikan diri sendiri.

Cerita dalam novel grafis ini mengambil latar tempat di negeri Tibet yang terletak di pegunungan Himalaya. Sebelum datangnya bangsa asing dan penyerbuan tentara China, negeri yang dijuluki sebagai puncak dunia ini adalah negeri yang damai dan kehidupan spiritual sangat dijunjung tinggi oleh masyarakatnya. Namun kedamaian negeri tersebut akan segera berakhir ketika pemimpin spiritual Tibet yaitu **Lama Agung Mipam**, bermimpi buruk yang menandakan kehancuran negerinya.

Dalam usianya yang berada di ujung senja dan tubuhnya yang semakin lemah, Lama Agung Mipam menyadari bahwa sebelum

mimpinya menjadi kenyataan, negeri Tibet harus memiliki seorang pemimpin yang kuat. Di hadapan para pengikutnya, Lama Agung Mipam lalu mengatakan bahwa ia akan bereinkarnasi dalam tubuh seorang anak yang waktu dan tempat kelahirannya telah ditentukan.

Lama Agung Mipam kemudian menunjuk **Lama Migmar** sebagai pengganti sementara untuk memimpin masyarakat Tibet sebelum anak yang menjadi reinkarnasinya ditemukan. Ia juga mengirimkan pendeta **Dondup** dan **Tzu**, yaitu dua orang pembantunya yang setia, untuk menemukan anak tersebut dan melatihnya agar kemudian siap menjadi seorang Lama Agung. Lama Agung Mipam pun kemudian menghembuskan nafas

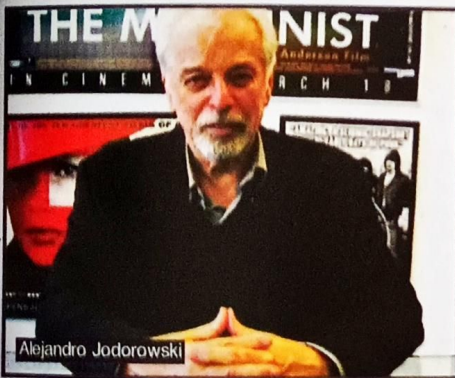
terakhirnya.

Setelah Lama Agung Mipam meninggal, kehidupan masyarakat Tibet menjadi kacau balau. Peraturan yang dahulu ditaati, perlahan-lahan dilanggar. Sebagai pengganti sementara, Lama Migmar tak ingin kekuasaannya tergoyahkan. Lama Migmar lalu berusaha untuk membunuh anak yang diduga sebagai reinkarnasi Lama Agung Mipam. Akan tetapi tanpa diketahuinya, bayi yang telah dibunuh olehnya bukanlah bayi reinkarnasi Lama Agung Mipam. Saat pengikut Lama Migmar membunuh bayi tersebut terdapat sepasang suami-istri penjelajah kulit putih yang juga turut terbunuh. Sebelum kematiannya, ternyata penjelajah kulit putih tersebut juga sedang mengandung dan berhasil melahirkan

seorang anak bernama **Gabriel Marpa** yang kemudian diasuh dan dibesarkan oleh keluarga Tibet. Sedangkan Lama Migmar mengangkat seorang anak idiot yang dinyatakan sebagai reinkarnasi Lama Agung Nipam dan dijadikan boneka kekuasaan untuk membohongi rakyat. Takdir Gabriel kecil sebagai titisan sang Lama Agung telah dirampas dan identitas sebenarnya pun disembunyikan.

Meskipun sang Lama Agung yang sakti menitis dalam dirinya, tapi tak berarti Gabriel bisa melakukan segala sesuatu dengan mudah. Untuk menghadapi kejahatan besar yang mengancam negerinya, Gabriel menjalani berbagai latihan ilmu kesaktian dan bela diri yang keras dari Pendeta Tzu. Setelah melewati serangkaian proses untuk menjadi Lama Agung yang sesungguhnya, Gabriel dewasa harus mengalahkan rasa dendam dan godaan duniawi untuk menemukan jalan hidupnya sebagai penyelamat negeri Tibet.

Untuk menemukan kedamaian, pertama-tama kita harus melalui jalan perang.



Kisah tentang kehidupan Gabriel sebagai Lama Agung berkulit putih ini disajikan dengan sangat menarik. Selain alur cerita yang akan membuat pembacanya penasaran, novel grafis ini juga mengandung pesan-pesan moral dan filsafat yang bijak. Jodorowsky mampu memadukan latar belakang sejarah dan budaya Tibet dengan aksi pertarungan, seni bela diri, dan kekuatan mistis. Tentunya ide brilian Jodorowsky ini tak akan terlupakan dengan baik tanpa ilustrasi dari Bess yang juga sangat memukau. Goresan gambarnya terasa lebih nyata dan gaya pelukisannya tentu saja sangat berbeda jauh jika dibandingkan dengan gaya dari manga Jepang. Perhatikan saja detail yang dibuat dengan cermat oleh Bess, mulai dari gambar latar tempat yang terasa sekali nuansa Tibet-nya, pergantian suasana adegan dari tenang menjadi menegangkan, hingga ekspresi wajah tiap karakter yang berbeda-beda, bahkan wajah para karakter figuran pun dibuat dengan detail yang berbeda satu sama lainnya.



Alejandro Jodorowsky, yang dilahirkan di Chili pada tanggal 7 Februari 1929, adalah seorang seniman dengan segudang bakat. Sebelum mengarang cerita komik, ia telah dikenal sebagai sutradara film seperti *El Topo*, *The Rainbow Thief*, *King Shot*, dan beberapa judul lainnya. Ia juga merupakan seorang ahli filsafat, ahli membaca kartu tarot, dramawan, komposer, sejarawan, psikoterapis, dan beberapa keahlian lainnya. Jodorowsky memulai kegiatan seninya pada usia 16 tahun dengan menerbitkan puisinya di Chili. Pada usia 17 tahun, Jodorowsky memulai karirnya sebagai aktor dan setahun kemudian menciptakan kelompok pantomim bernama *Teatro Mimico*. Pada tahun 1953 ia berkelana ke Paris untuk mempelajari pantomim dan akhirnya menjadi warga negara Perancis. Selain *The White Lama*, Jodorowsky juga telah mengarang lebih dari 20 cerita komik yang diantaranya adalah *Juan Solo*, *Aliot*, *Anibal Cinq*, *Borgia*, *Moebius*, dan lain-lain. Ia juga bekerjasama dengan beberapa ilustrator papan atas Eropa.



JADWAL TERBIT KOMIK Mei 2008



Geo Breeders 5
Change Guy 18
Princess 26
Shihwamong 9
Midori's Days 4
Mask Rider 2
Aegis in the Dark 26
Tale of The Sea King 20
Dandoh Xi 10
Trobbing Midnight 6
Bushin 4
Angel Voice 8
Touch 4
Comic Bomber 5
Princess' Dog 4
Crocket 9
A Story of Heroes 15
Naruto 39
Eyeshield 21 vol.15
Detektif Conan TV
Animasi 13
LoT Cursed Sword 18
Kunimitsu 15
SC: Burning Pen
The Little Angel, Milky & Cute 1
Ghost Sweeper
Mikami 24
Cute Children 11
Fullmetal Alchemist 13
Yume Yume Yu Yu 1
Yureka 10
Nurse Diary 1
Beck 12
Firefighter Daigo 18
Dragon Drive 3
Lover Place 2
Ranma ½ 27
Claymore 13
Cantarella 6
Kagetora 4
Busorenkin 2
SC: Love Tiara 2
Bon Bon Bizarre 1
Wild Tales 7
Cross Game 8
Sands Chronicle 10
Doraemon Wama 1

Unrequited Venus 12
Jungle Boy 1
Yuyu Hakusho 15
Ultra Panic 4
Yukan Club 15
Leave It To Alice 8
Bobobo-Bo Bo-Bobo 12
Cop in Tokyo 2
Alice Academy 8
Mieruhito 3
Mini Seri: White Night
Melody 2
Trigun 5
Panic Panic 2
Whistle 22
Wolf's Sanctuary 2
Imaginary Beasts 2
Sangokushi 1
Charming 9
Hayatte 4
Ueki Plus 3
Emma 8
Tail of the Moon 4
First Boyfriend 4
In A Distance Time 13



The Deadly Dance 9
Monika 110
My Heavenly Hockey
Club 3
Gash Bell 29
My Sweet Kaicho 1
Ksatria Langit 41-42
Pure Love Kamikaze
Captain 6
Neck & Neck 6
Never Give Up 12
Alive 8
Long Hu Men 149
Bleach 8
The Prince Of Tennis 33
Duel Master 8
Death Note 8
Twins 49
Evangelion Iron
Maiden 4
Aoizaka Baseball Club 1
Shanaou Yoshitsune 22
Junkyard Magnetic 1

Konnichiwa, mina-san. Watashi wa Phia desu. Aku mau barter nih, aku mau barter komikku yaitu "PRINCESS & I", "SUGAR FAMILY", "DOSHIO DE GOZARU NO. 1-7", aku mau barter dengan komik yang berjudul "Don't fall before bloom PART TWO" karangan WASHIO MIE; bagi yang berminat hubungi aku di nomor **081310407413** atau via email di ezrainzaghi@yahoo.com

Hai, Risa desu...ada yg bisa bantu gw? Gw lagi nyari cd/dvd konser nightmare, PV, album, pokoknya all about nightmare deh sama art book gazette yg verwektes gedicht (boleh barter/jual). Kalau mau dibarter sebutin aja mau dibarter sama apa, ntar gw usahain, trus yg mau jual, harganya boleh nego yah...^^ Buat yg serius ato sesama fans j-rock n cosplay contact gw di **081932489333** ato add aja fs gw d pearl_melz@yahoo.com. Sankyuu.

Ohayo, hajime mashite, aku mo barter dunk!! Aku punya poster kanvas laruku, artbook hikaru no go, gantungan kunci akira+papan igo, gantungan hp gaara, gantungan kunci naruto+kodok, pembatas buku naruto, pembats buku hyde, stiker hikago, action figure neji, gaara, postcard hitsugaya, vcd2 laruku, gazette, ayumi, alice nine (clip, konser, interview, making clip, etc), get backers 1-2, cowboy vcd (tmat), komik: heart 2-10, legenda yato (1-tmat), get backers 11-23, ring memory 1-2, mantra bebop1-3, conan 11-38, lady victorian 1-3, pocket park 1, dunia mimpi 6, eine kleine 2, our secret, mantra cinta, spring, death note 8, gunslinger girl 1-3, murderous intent, naruto 18, peacemaker kurogane 5, and pin2 kaya pin hyde, tetsu, ken, yukihiro, itachi, sasuke, naruto, obito, hxxh, gazette, fma, ryoma, kakashi, hokage ke 4, killua dll (semua kondisi 95-99%). G mo barter ma kungfu boy 1-37 yg lama, trus ma all about gazette misalnya photobook, or majalah2 ky shox n fool's mate, trus ma 5 live archives nya laruku and kl yg ngefans ma jrocks ky laruku n gazette, blh kok sms. tp yg serius ya kl mo barter, sms ke **081808426603** aja ok, arigatou gozaimasu animonster, jya na...

Moshi-moshi all!! ~-~ Aku Kevin, mau ikutan barteran nih... Aku punya anime: Deathnote 1-36/End, Initial D 1st Stage 1-26/End, Initial D 2nd Stage 1-13/End, Initial D 3rd Stage The Movie, Initial D Exciting Final Special, Initial D 4th Stage 1-24/End, Meitantei Conan: Miracle At Koshien Ball Park, Hajime Kandaichi: The Case of Opera Murder, Ai Yori Aoshi 1, Black Cat 1, Bleach 1, DN Angel 1, Eyeshield 1, Fruit Basket 1, Full Moon Wo Sagashite 1, Great Teacher Onizuka 1, Gungrave 1, Hikaru No Go 1-2, Kiddy Grade 1, Kyuu Kara Maou 1-2, Love Hina 1, Cowboy Bebop 1, 2x2= Shinobuden 1, FF VII Advent Children. Dorama: Meitantei Conan 2 (Live-Action), Gokusen 1-12/End Ex4. Jpop-Jrock, soundtrack Naruto (udah hampir 60), Deathnote (udah hampir 20), Initial D, dan masih banyak soundtrack anime lainnya. komik Jing 1-3, Autofocus 1-4, Ghost Only. Barter OK, beli OK, nego juga OK. Aku lagi cari Dorama Gokusen 2, Anime Bleach (kalau bisa yang udah hampir lengkap), Rurouni Kenshin (lengkap), Hikaru No Go, DN Angel, Laruku: Kiss, & all about Naruto, Deathnote. Untuk yang SERIUS bisa telp atau sms **085664202464/085266845800** (no misscall), e-mail ataupun friendster kevinhacke12@yahoo.com, diutamakan yang berada di sekitar Jambi tapi kalau diluar juga ngga apa-apa (masih bisa nego). Arigatou!!

Moshi2 minna, watashi wa Chira-Chira (JAKARTA UTARA). Yang aku cari: Touch Of Dune DVD original (import ki/oon Record) Larc en Ciel dalam keadaan 99-100% baik. Yang aku punya: Merchandise - Figure Fate/Stay Night; Gantungan Kristal Naruto (ada 4set); Keychain Naruto (ada 8 set); Figure Bleach (ada Ichigo, Gin & Aizen); Ganting Kuku Naruto (ada 6set); Jam Tangan Naruto; Boneka Seri Naruto (ada Sasuke & Anbu [Chibi]); boneka Doraemon; Pin kotak Naruto (ada 2 set); Figure Set Naruto (1 set 5 chara: Naruto, Sasuke, Itachi, Kakashi & Gaara); Figure Gaara; Figure Kakashi dan Buku Sticker Anime. DVD -Trigun (ep 1-26); The Law of Ueki (ep 1-51); NG Evangelion (ep 1-26), Movie Renewal & Death and Rebirth; Alice Academy (ep1-26); Naruto Shippuden (ep 1-28); Death Note Live Action Drama 2; Code Geass (ep 1-25); Nodame Cantabile; DVD Hack The Legend of Twilight; Hack GU Returner; Hack Dust-Let's meet offline; dan Hack Sign Gift VCD - AnimatrX (original). Soundtrack/Cd - Blood+ (Chitose Hajime & Hitomi Takahashi edition); Blood+ yang Op/end Edition; Bleach Edisi Seiyuu; Bleach Soundtrack (Hitsugaya, Matsumoto & Hinamori); Bleach Special Op/end (Limited Edition); Bleach Original Soundtrack 1 Matsumoto Edition. Aku juga punya banyak bgt Foto-foto anime ^^; (<http://Arc-Collectionwetpaint.com>). Aku hanya mau barter dengan yang aku mau klo tidak ada beli juga tidak apa-apa. Berminat? Hubungi Larc_en_Ciel@bsdmail.org atau **085659533809**. HARAP SERIUS DAN TIDAK MENIPU !!! Add aku juga yaa ^^v (aku Ciel's sejati lhoo)

Hai monsta. Q ibe dari solo. Q lagi butuh animonster vol. 104-107 ne. Kalau bisa ada bonusnya juga dan dengan harga yang wajar. Maav ea animons, q gag barter tapi mo beli dari temen-temen khususnya yang domisili di Solo dan sekitarnya aja. Kalau ada yang berminat bisa hubungi q d **08562846555**. Thanks ya monz. Sukses wat loe.

moshi-moshi...Yoroshiku Onegaishimasu...saya Tyas Utami. Aku lagi nyari komik nih. Naruto (3-4, 9-10, 12-18, 20-23, 28-31), Bleach (1-berapa aja) yang penting nomer satunya ada. Oh my Darling (1-habis), Alice 19th (1-tamat), Jewel of Magic (1-tamat), Story of the Neverland (1-3), Baby Love (1-9), Spirit of Balet (1-tamat), Imadokill! (1-5), The Witch who cannot fly (1-3), Komik karangan Motomi Kyousuke, Ayumi Shiina, Mito Orihara, Natsuna Kawase, Yuu Watase dll (harus 99-100 % masih bagus. Kalo bisa masih disegel) kalo mau dibeli juga gak apa-apa. Gak tau apa yang mau dilepas, tapi kalo mau barter, usahain deh dicari. Ada Naruto 37 masih disegel. 100% masih asli, diskon 20%. Bagi yang punya item-item diatas, boleh menghubungi saya di tyasutami89@yahoo.co.id juga boleh di **085691692518** atau **08128206669**. Hanya berminat di Tangerang, tapi Jakarta juga boleh deh. Tidak menerima pembayaran lewat ATM. Tapi, kalau gak ada jalan lain, boleh deh. Konfirm saya dulu ya. arigatou Animonster...

Bagi yang ingin ikut rubrik BarterAn silahkan kirim e-mail ke alamat: barteryuk@yahoo.com
Kami mengutamakan barter, bukan jual. Harap ditulis dengan kalimat lengkap dan bahasa baku. E-mail yang berisi kalimat singkatan atau bahasa sms TIDAK akan kami muat.

WELCOME TO THE B-SIDE, THE DEDICATED SIDE FOR MALE READERS...

Sebagai pembuka, *Special Feature* kali ini akan menengahkan *Tomica Hero Rescue Force*, pendatang baru dalam dunia *Tokusatsu* yang diproduksi oleh Tomica dan baru saja memulai penayangannya di Jepang pada bulan April ini. Seperti apakah cerita *hero* yang dikatakan akan memiliki kisah drama yang berbeda dari *tokusatsu* lain ini? Rubrik *Library* mengangkat cerita *Gundam Climax U.C.* yang dikenal melalui *game* dan kemudian dibuat versi *manga*-nya, dilengkapi dengan informasi *item-item* yang berhubungan dengan kisahnya, seperti *game* dan *gunpla* dari MS yang muncul dalam kisah ini. Seperti biasa *Playground* akan mengantarkan kamu mengenal beberapa *model kit* dan *figure* terbaru yang sedang hangat di Jepang. Bagi kamu yang suka ber-*fashion* ala Jepang, kini tidak perlu bingung mencari pakaian-pakaian yang mahal dan bergaya aneh-aneh supaya bisa tampil gaya, karena *B-Style* kali ini akan memberi kamu informasi bagaimana caranya supaya terlihat menarik hanya dengan menggunakan kemeja putih yang *simple*. Bagi para penggemar karakter Mele dari *Gekiranger*, kamu bisa mengetahui lebih jauh lagi mengenai data diri dan sifat dari Yuka Hirata, sang pemeran Mele dalam rubrik *Idol*.

Zettai minogasuna...!!!

CONTENTS

- » Special Feature
- » Library
- » Idol
- » B-Style
- » Playground



Tomica Hero Rescue Force adalah seri tokusatsu baru yang memulai penayangannya sejak bulan April 2008. Sesuai dengan judulnya, seri ini berbasis kepada Tomica, seri koleksi miniatur mobil buatan perusahaan Tomy. Jadi jangan heran kalau kamu akan melihat berbagai mobil atau kendaraan unik yang muncul dalam seri ini. Tomica sebagai sponsor utama seri ini, melengkapi para tokoh utama dengan *super tools* dan *super vehicles* yang menurut cerita digunakan untuk menolong orang-orang. Yang pasti Tomica akan mengeluarkan mainan dari *super tools* dan *super vehicles* dari seri ini untuk mendapatkan keuntungan. Dikisahkan para *hero* dalam seri ini lebih berfokus kepada bagaimana menanggulangi berbagai bencana besar dan menyelamatkan orang-orang yang tertimpa bencana itu, daripada melawan kelompok jahat yang selalu ada dalam cerita *hero* belakangan ini. Dengan tema "menolong orang-orang" tanpa berfokus kepada bagaimana menghadapi kelompok jahat, memberikan nuansa baru bagi dunia tokusatsu yang belakangan ini selalu memiliki tema yang setipe, diharapkan seri ini dapat menjadi cerita *action drama* yang menarik dan berbeda dari yang lain.

Seri ini merupakan seri tokusatsu kedua yang melibatkan Tomica setelah *Madan Senki Ryuukendou*. Dengan bekal pengalaman selama 1 tahun mengerjakan *Ryuukendou*, Tomica menunjukkan kesungguhannya untuk membuat seri ini menjadi seri yang baik dari segi visual maupun ceritanya. Tomica berusaha menekankan tema "pentingnya sebuah jiwa", "arti sebuah pengabdian", "pentingnya keseimbangan lingkungan bumi", dan berbagai pesan lainnya yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Semua itu digambarkan melalui para *hero*, dari karakter yang selalu serius hingga kepada karakter yang santai.



TOMICA HERO RESCUE FORCE



CORE STRIKER

Mobil yang digunakan oleh R1, memiliki kecepatan tinggi untuk dapat mencapai tempat kejadian bencana dalam waktu yang singkat. Dilengkapi dengan AI yang banyak membantu R1 menjalankan tugasnya.



STORY

Dunia diresahkan dengan berbagai masalah lingkungan dan bencana besar yang banyak merenggut korban. Untuk menanggulangi bencana besar yang terjadi, seluruh negara di dunia membentuk kelompok khusus yang dilengkapi dengan *super tools* dan *super vehicles* untuk menghadapi langsung berbagai bencana itu dengan tugas melindungi orang-orang dari bencana besar dan menyelamatkan orang-orang yang tertimpa bencana itu.

Cerita berpusat kepada tim **Rescue Force**, kelompok khusus di bawah

naungan *Sekai Shoubouchu* [*The World-fire Defence Agency*] demi melindungi jiwa manusia dari berbagai bencana. Kelompok ini terdiri dari 4 anggota utama yang diberi *codename* **R1**, **R2**, **R3**, dan **R4**. Karena Rescue Force harus terjun langsung ke lokasi bencana dalam menjalankan tugas, setiap anggotanya dilengkapi dengan baju pelindung yang diberi nama **Rescue Suits**, pakaian pelindung yang dapat melindungi tubuh pemakainya dari segala bahaya yang menanti di lokasi bencana. Mereka juga dilengkapi dengan peralatan khusus, di antaranya diberi nama **Rescue Breaker**, alat penyelamatan multi fungsi yang dapat diubah menjadi 7 bentuk, **Mobile Mode** [bentuk normal], **Break Hammer** [berbentuk palu, sering digunakan oleh R1], **Break Ax** [berbentuk kampak, sering digunakan oleh R2], **Break Pick** [berbentuk belung, sering digunakan oleh R3], **Break Hand** [berbentuk *magic hand*, sering digunakan oleh R4], **Break Drill** [berbentuk bor], dan **Break Shot** [berfungsi sebagai kamera]. Sebagai kendaraannya, kelompok ini memiliki **Rescue Striker**, kendaraan pemadam kebakaran berukuran besar yang memuat 4 buah kendaraan, **Core Striker**, **Core Aider**, **Wave Search**, dan **Power Search**. Selain mengemban tugas menghadapi berbagai bencana, Rescue Force juga harus berhadapan dengan **Neo Thera**, kelompok misterius yang selalu berusaha membuat bencana. Kelompok yang terdiri dari para android ini keberadaannya masih diliputi berbagai misteri dan tak seorang pun yang mengetahui dari mana mereka berasal.



THE RESCUE FORCE

R1 / HIKARU TODOROKI

Diperankan oleh: Kenta Izuka



Seorang *rookie* yang baru saja bergabung dengan Rescue Force setelah menyelesaikan pendidikannya di sekolah pelatihannya. Walau begitu, memiliki keberanian untuk menghadapi segala bentuk bahaya dan mampu berpikir jernih untuk menghadapi berbagai situasi sesulit apapun.

R2 / KYOSUKE JINRAI

Diperankan oleh: Seigo Noguchi



Anggota Rescue Force yang *easy going* dan terkadang memperlihatkan sifat yang ceria. Walau terlihat seperti orang yang santai dan tidak serius menghadapi berbagai hal, pemuda ini ternyata selalu mengerjakan tugasnya dengan baik, karenanya menjadi salah satu anggota yang dapat diandalkan.

R3 / REI KOZUKI

Diperankan oleh: Haruno



Wanita anggota Rescue Force yang *cool* dan selalu serius menghadapi berbagai hal. Sangat bertanggung jawab terhadap tugas yang diembannya dan menguasai dengan baik berbagai jenis *martial arts*. Seringkali memikirkan cara kerja Rescue Force menurut dirinya yang terbaik untuk menjalankan tugasnya.

R4 / JURI SHIRAKI

Diperankan oleh: Emi Hasegawa



Satu lagi wanita anggota Rescue Force. Setiap tindakannya selalu mencerminkan kebaikan dan kelembutan hati yang menjadi sifat utamanya. Sifat yang dimilikinya itu sangat mendukung keahlian khususnya sebagai penolong dalam bidang *medical*. Didukung juga dari pengetahuan yang didapatnya dari sekolah *medical*.



EJI ISHIGURO

Diperankan oleh: Hiroaki Iwanaga

Pemimpin Rescue Force yang selalu terlihat kalem dalam menjalankan tugasnya. Memiliki jiwa pemimpin yang baik, berpikiran jernih, dan selalu menjaga ketenangan hatinya dalam mengambil keputusan. Selalu memperhatikan keselamatan tim saat menghadapi berbagai bahaya.

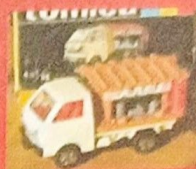


SEKAI SHOUBOUCHOU SOUSHIREI / THE WORLD FIRE DEFENCE AGENCY CAPTAIN GENERAL

Diperankan oleh: Yu Hayami

Wanita yang memiliki posisi tinggi dalam badan perlindungan dan keamanan negara. Wanita inilah yang mengawasi kinerja Rescue Force dan memberikan perintah langsung sebagai pengendali Rescue Force.

WHAT IS TOMICA?



Berbicara soal Tomica, pasti nama ini sudah banyak diketahui orang, baik dari yang memang mengoleksinya maupun hanya pernah mendengarnya saja. Seperti yang sudah dijelaskan, Tomica merupakan nama dari seri miniatur mobil yang diproduksi oleh perusahaan Tomy. Tomica lahir pada tahun 1970 dan hingga kini sudah melahirkan lebih dari 680 jenis miniatur mobil dengan lebih dari 5 seri yang sudah dipasarkannya. Beberapa seri Tomica yang sudah dikenal bagi para kolektor miniatur mobil adalah, Long Tomica, Combat Tomica, Tomica Dandy, Motorized Tomica, Pullback Tomica, R/C Tomica, Tomica Limited Vintage, Specialized Character Tomica, Specialty Products, dan Tomica Town.

NEO THERA

SAN

Android pria yang bersifat intelektual dan tergabung sebagai 3 jendral utama Neo Thera. San lebih banyak bertugas sebagai penganalisa situasi.

AXT

Android *mass production* yang menjadi pasukan Neo Thera. Di bawah perintah 2 jendral Neo Thera, mereka sengaja membuat berbagai bencana dan menghalangi berbagai usaha penyelamatan terhadap bencana-bencana itu.



MAARE

Android wanita berkedudukan tinggi dalam Neo Thera, sekaligus menjadi pemimpin dari 3 jendral utama kelompok itu. Semua pemikirannya selalu berdasarkan strategi yang dipikirkan dengan matang.

SICA

Android pria bertubuh besar yang memperlihatkan dirinya memiliki kekuatan yang besar. Tergabung dalam 3 jendral utama Neo Thera yang diandalkan kekuatannya.

mobile suit
GUNDAM
CLIMAX U.C.



MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX U.C.

THE BEGINNING

Tanggal 2 Maret 2006 menjadi hari bersejarah dalam dunia game Gundam. Kenapa? Karena di hari itu rilis game Playstation 2 berjudul *Mobile Suit Gundam Climax UC*. Game ini menjadi

game yang istimewa bagi fans Gundam karena memiliki cerita *Universal Century* [UC] paling lengkap di antara game Gundam lain yang memiliki genre *action shooting*. Dalam game ini, pemain dapat mengontrol tokoh-tokoh penting dalam cerita *Gundam UC* seperti Amuro Ray [*Gundam*, UC

0079 dan *Char's Counterattack*, UC 0093], Shirou Amada [*Gundam The 08th MS Team*, UC 0079], Christina Mackenzie [*War in The Pocket*, UC 0080], Kou Uraki [*Stardust Memory*, UC 0083], Camille Bidan [*Z-Gundam*, UC 0087], Judaw Ashta [*Gundam ZZ*, UC 0088], dan



Seabook Arno (*Gundam F91*, UC 0123). Lengkapnya cerita yang ditawarkan didukung juga dengan deretan *Gundam* dan *Mobile Suit* [MS] yang terkenal dari masing-masing cerita yang dapat dimainkan oleh pemain. *Gundam GP-03 Dendrobium* yang menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan dalam *game* ini, dan untuk pertama kalinya *Gundam* ini dapat dimainkan dalam sebuah *game action shooting*. Sayangnya *game* ini tidak menyertakan beberapa cerita *Gundam UC* lainnya, seperti *Sentinel Gundam*, *V-Gundam*, dan *Crossbone Gundam*, sehingga banyak fans *Gundam* yang menganggap *game* ini kurang maksimal, meskipun mampu membuat mereka larut ke dalam *game* ini hingga begadang. Hal lain yang menarik dari *game* ini adalah *original story* yang memungkinkan pemain bermain menggunakan karakter *original* bernama **Kamuna Tachibana**. Sejak awal permainan, pemain diberi kebebasan memilih Kamuna untuk berada di pihak *Zeon* atau *Earth Federation* [EF], memasuki U.C.0087, pemain diberi kebebasan lagi untuk memilih kepada pihak mana Kamuna akan berpihak, *A.E.U.G.* atau *Titans*, begitu seterusnya. Dikisahkan Kamuna memiliki 3 bawahan yang selalu membantunya, **Shirley Ramsay**, **Pamil Macdamil**, dan **Ellen Rocifer**. Satu lagi yang unik dari *game* ini adalah pemain diberi kebebasan memilih wanita yang akan menjadi istri Kamuna. Pilihan ini akan muncul saat memasuki U.C.0123, dan pemain dapat memilih Shirley, Ellen, atau **Nagisa Frorin**, teman sejak kecil Kamuna. Dalam kisah U.C.0123, pemain tidak lagi memainkan Kamuna, tetapi anaknya yang bernama **Nana Tachibana** atau **Syun Tachibana**, tergantung dari wanita yang dipilih menjadi pasangan Kamuna. Dengan berbagai keunikan yang ditawarkan *game* ini, tidak heran *game* yang dijual dengan harga 7140 yen ini menjadi incaran fans *Gundam*.

FROM GAME TO MANGA

Tanggal 26 Oktober 2006, volume pertama *manga Gundam Climax UC* diterbitkan oleh **Kadokawa Comics**. Tanggal 26 Mei 2007, volume kedua menutup kisah ini. Walau hanya terdiri dari 2 volume, *manga* yang lahir dari kombinasi **Takashi Morita** sebagai *illustrator* dan **Koujiro Nakamura** sebagai pembuat skenario ini mampu

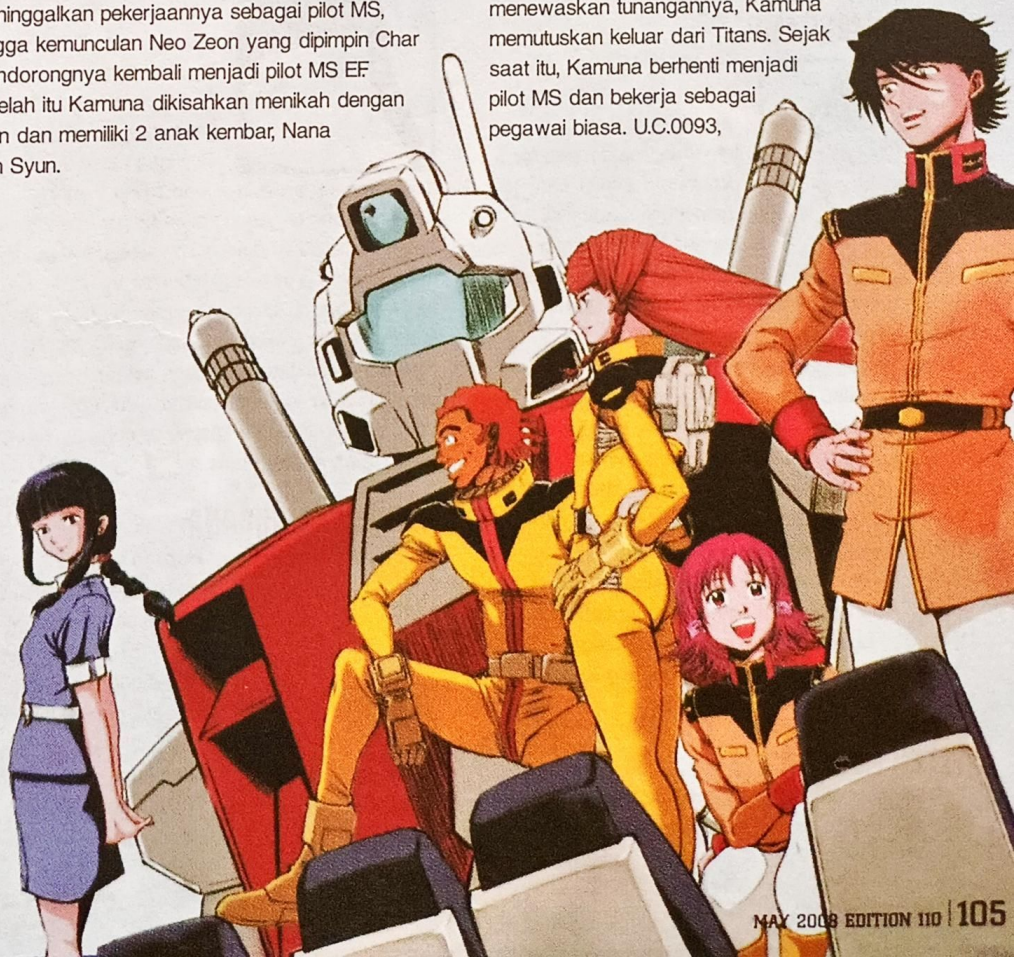
mengadaptasi kisah hidup Kamuna Tachibana dengan sempurna. Tokoh-tokoh *original* dalam *Climax UC* sengaja dibuat lebih berkarakter dan manusiawi. Setiap kisah hidup Kamuna dari masa ke masa diceritakan dengan baik hingga membentuk sebuah kisah *side story* baru dalam dunia *Gundam UC* yang menyentuh hati. *Manga* ini memadukan berbagai peristiwa penting yang terjadi dalam dunia UC dengan kisah perjalanan Kamuna dari **One Year War**, **Operation Stradust**, **Grips War**, **Neo Zeon War**, hingga kepada **Cosmo Babylonia War** menjadi sebuah cerita, tidak lupa memunculkan berbagai tokoh penting seperti **Char Aznable**, **Bask Ohm**, dan **Gihren Zabi**. Pemaparan cerita sangat baik hingga mampu membawa pembaca untuk mengetahui berbagai hal lain yang terjadi di balik semua peristiwa penting yang terjadi dalam dunia UC. Sangat disarankan untuk para pecinta kisah *Gundam UC*. Di sini Kamuna dikisahkan tergabung dalam EF yang kemudian menjadi anggota *Titans* lalu meninggalkan pekerjaannya sebagai pilot MS, hingga kemunculan *Neo Zeon* yang dipimpin Char mendorongnya kembali menjadi pilot MS EF. Setelah itu Kamuna dikisahkan menikah dengan Ellen dan memiliki 2 anak kembar, Nana dan Syun.

CHARACTERS KAMUNA TACHIBANA



Kelahiran U.C.0058. Terlahir sebagai anak laki-laki dalam keluarga Tachibana yang terdidik sebagai keluarga militer yang banyak memberikan kontribusi kepada EF "Bertempur demi

melindungi hal-hal berharga", adalah prinsip yang selalu dipegangnya, tetapi kenyataan membuat pendiriannya menjadi goyah dengan munculnya keragu-raguan dan keguncangan hati, tujuannya untuk bertempur mulai kehilangan kendali. Walau dijanjikan mendapatkan kedudukan *elite* di EF Kamuna memilih jalan hidupnya sebagai pilot MS dan terjun langsung ke dalam pertempuran karena tidak menyukai ayahnya yang memiliki kedudukan *elite* dalam EF U.C.0079, setelah menyelesaikan pendidikan pilot MS di akademi militer, *Operation Odessa* menjadi misi pertamanya terjun dalam kancha peperangan. Setelah itu, Kamuna juga ikut terlibat dalam pertempuran di Jaburo dan *Operation Star One*. Setelah perang berakhir, Kamuna tetap tergabung dalam EF dan ikut serta dalam pertempuran dengan *Delars Fleet* pada U.C.0083. Di sini Kamuna bertempur melawan *Zack Winzer* yang membuatnya bertekad menghentikan kegilaan sisa-sisa *Zeon* dengan bergabung dalam *Titans*. U.C.0087, berita hasutan mengenai Jaburo yang dihancurkan oleh *A.E.U.G.* membuat Kamuna membenci kelompok itu dan bergabung dengan pasukan *Asshimar*. Pidato Char Aznable di *Dakar* yang mengatakan *Titans* sebagai kelompok penjahat, sedikit membuka matanya akan kebenaran, hingga uji coba *Colony Laser* menewaskan tunangannya, Kamuna memutuskan keluar dari *Titans*. Sejak saat itu, Kamuna berhenti menjadi pilot MS dan bekerja sebagai pegawai biasa. U.C.0093,



keberadaan Neo Zeon yang dipimpin oleh Char, membuatnya kembali tergabung sebagai pilot MS yang membela Londo Bell. Setelah pertempuran dengan Neo Zeon berakhir, Kamuna diposisikan sebagai kapten kapal di Frontier Side. U.C.0116, serangan Allz Mobile membuatnya kehilangan Ellen dan anak laki-lakinya meninggalkannya. U.C.0123, bertemu kembali dengan anak laki-lakinya yang sudah tergabung dalam pasukan Crossbone Vanguard. Hatinya berkecamuk antara ingin mengembalikan anak laki-lakinya itu kembali ke sisinya dan melawan Crossbone Vanguard sebagai seorang perwira EF. Dalam pertempuran di Illyankatz, Kamuna turun tangan dengan menggunakan Prototype Javelin. Dengan tubuhnya yang sudah tua dan lemah, Kamuna harus menghadapi lagi pertempuran yang berat demi mengembalikan keutuhan keluarganya.

SHIRLEY RAMSAY



Kelahiran U.C.0058. Seluruh keluarganya tewas saat Zeon menjatuhkan Colony ke bumi untuk pertama kalinya. Dengan kebencian yang pekat terhadap Zeon, bergabung menjadi pasukan EF.

Sebagai orang yang membenci kekalahan, Shirley menganggap Kamuna sebagai rivalnya saat mengikuti pendidikan pilot MS di sekolah militer yang sama. Operation Odessa menjadi tugas pertamanya dan tergabung dalam pasukan yang sama dengan Kamuna. Setelah itu, Shirley terus tergabung dalam pasukan yang dipimpin oleh Kamuna hingga pada Grips War pada U.C.0087. U.C.0093, tergabung dengan pasukan Londo Bell.

PAMIL MACDAMIL



Kelahiran U.C.0060. Pemuda yang terlahir di daerah kumuh ini tergabung dalam pasukan pimpinan Kamuna dan memanggil Kamuna dengan "aniki". Saat itu, Pamil seringkali berselisih pikiran dengan Kamuna dan melahirkan pemikiran yang kompleks dalam dirinya. Pamil menyukai Shirley yang juga tergabung dalam pasukan Kamuna, walau hanya bertepuk sebelah tangan. Setelah One Year War berakhir pun, Pamil tetap tergabung dalam pasukan hanya demi tetap berada di dekat wanita itu. Ikut serta dalam Grips War sebagai Titans di bawah pimpinan Kamuna, tetapi keputusan Kamuna meninggalkan Titans membuat Pamil terpaksa mengkhianati Kamuna karena kehidupan *elite* sebagai anggota Titans telah membutakan matanya dan tidak ingin lepas dari kehidupan itu. U.C.0093, tergabung dengan pasukan Neo Zeon pimpinan Char.

ELLEN ROCIFER

Kelahiran U.C.0061. Gadis yang bertugas sebagai operator dalam pasukan Kamuna dengan sifat



tidak mencerminkan dirinya sebagai seorang perwira EF bahkan kancah peperangan tak membuatnya lupa untuk memperhatikan kerapihan rambutnya. Di sisi lain, Ellen memiliki tekad yang kuat dan mudah mengerti perasaan orang lain. Sangat menghormati Kamuna dan mengaguminya. Setelah One Year War berakhir, Ellen sempat mengutarakan cinta kepada Kamuna, tetapi cintanya tak dapat diterima oleh Kamuna yang sudah mempunyai tunangan. Penolakannya itu tidak melunturkan perasaan sukanya dan tetap menjadi operator bagi pasukan Kamuna. Peperangan menyebabkan Ellen kehilangan pendengaran telinga kirinya, dan memohon kepada Kamuna untuk merahasiakan hal ini demi tetap mendapatkan posisi sebagai operator. U.C.0083, sebuah peristiwa membuat Ellen harus dirawat dan meninggalkan bekas luka yang besar di tubuhnya. Penderitaan yang dialami Ellen membuat Kamuna iba dan sangat menyayangnya. Setelah Kamuna memutuskan meninggalkan Titans, Ellen mengikuti Kamuna dan selalu menemaninya untuk mengobati kepedihan hati Kamuna yang kehilangan tunangannya. Tinggal bersama dalam waktu yang lama melahirkan cinta di antara mereka hingga menikah. U.C.0093, Ellen bekerja membantu Kamuna dalam mencari berbagai data, dan kakinya mulai sulit dipakai jalan. Mereka dikaruniai 2 orang anak dan tinggal di Frontier 1. U.C.0116, serangan Allz Mobile menewaskan Ellen dan mengubah pandangan kedua anaknya.

NAGISA FRORIN



Kelahiran U.C.0059. Sahabat sejak kecil Kamuna sekaligus tunangannya. Keluarga Tachibana dan keluarga Frorin memiliki hubungan yang sangat dekat sehingga mereka menjadi dekat dengan sendirinya dan saling mencintai. Kamuna yang tergabung sebagai perwira EF dan sering terjun dalam kancah pertempuran, seringkali membuat gadis ini mengkhawatirkan keselamatannya. U.C.0087, pernikahan keduanya sudah ditetapkan pelaksanaannya. Sayangnya Nagisa dan keluarganya yang tengah menyiapkan pernikahan itu, tewas bersama 3.000.000 orang yang tinggal di Side 2 karena uji coba tembakan Colony Laser milik Titans.

NISHIBA TACHIBANA



Kelahiran U.C.0028. Ayah Kamuna yang menjabat sebagai salah satu pejabat penting EF. Kamuna sering menganggap ayahnya tidak adil dan diktator yang tidak mau mengetahui keadaan peperangan sebenarnya. Walau begitu, Nishiba tetap berperan sebagai ayah yang selalu

memperhatikan keadaan anaknya, hal ini baru disadari oleh Kamuna setelah Nishiba tewas dalam serangan nuklir yang dilancarkan oleh Delars Fleet pada U.C.0083.

STEIN BUNYIL [SYUN TACHIBANA]



Kelahiran U.C. 0102. Anak laki-laki Kamuna dan Ellen. Tidak banyak bicara dan berpikiran kritis, sangat mirip dengan sifat Kamuna sewaktu masih remaja. Kematian ibunya melahirkan kebencian

terhadap ayahnya. Syun kemudian meninggalkan keluarganya dan bersekolah di Buffo Colony yang kemudian bergabung dengan Crossbone Vanguard. Ikut serta dalam pertempuran pembentukan Cosmo Babylonia dan membuang nama aslinya menjadi Stein Bunyil. Dengan mengemudi Belga Giros berwarna emas, berhasil menghancurkan 1 kapal induk dan 5 MS, yang kemudian membuat dirinya dijuluki Demon War Stein.

NANA TACHIBANA



Kelahiran U.C.0102. Anak perempuan Kamuna dan Ellen. Adik kembar Syun yang sangat mirip dengan ibunya, termasuk sifatnya. Memiliki ayah dan ibu yang berkecimpung dalam dunia militer, membuat

dirinya bertekad untuk turut mengikuti jejak ayahnya dan masuk ke sekolah militer EF. Setelah lulus, Nana ditugaskan sebagai operator di pasukan penjaga Frontier Side. Saat Crossbone Vanguard menyerang, Nana diberi tugas sebagai pilot F90 V type. Di pertempuran itulah Nana dipertemukan kembali dengan Syun. Setelah itu, Weibull mempercayakan F90 II L type kepada Nana dan ikut serta dalam pertempuran di Illyankatz. Di sana ia harus melihat pertempuran antara kakaknya dengan ayahnya, yang sangat menyayat-nyayat hatinya.

WEIBULL GARDNER



Kelahiran U.C.0065. Sebelumnya memiliki posisi sebagai kapten kapal Abram, tergabung dalam pasukan nomor 13 yang bertempur melawan Allz Mobile. Demi merebut kembali Frontier Side yang

diduduki Crossbone Vanguard, terjun kembali ke medan perempuran sebagai kapten pasukan nomor 2. Weibull meminta Kamuna yang dihormatinya sebagai "senpa" untuk menjadi observer di kapalnya demi meraih kemenangan dalam pertempuran di Illyankatz. Weibull juga yang menemukan potensi sebagai pilot MS berbakat dalam diri Nana.

MOBILE SUITS

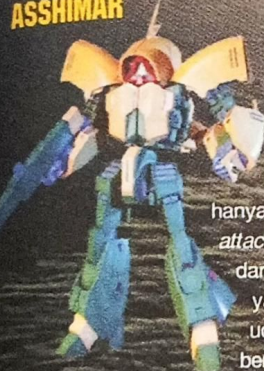
GM COMMANDO



Variasi dari GM dengan *upgrade power dan ability*. GM tipe ini dirancang khusus untuk pertempuran di luar angkasa. Kamuna menggunakan GM tipe ini saat ikut serta dalam pertempuran antara

EF dengan Delars Fleet. *Model kit* dari GM Commando ini sudah dibuat Bandai dalam seri HGUC yang memiliki skala 1/144 dengan harga 840 yen.

ASSHIMAR



Mobile Armor [MA] milik Titans yang dapat berubah dari bentuk pesawat menjadi bentuk MS dengan waktu hanya 0,5 detik. Memiliki *attack power* yang besar dan menjadi musuh yang berbahaya di udara. Terbakar rasa benci terhadap

A.E.U.G., Kamuna bergabung dengan sebuah tim elite Titans yang menggunakan MA ini. *Model kit* dari Asshimar sudah dibuat Bandai dalam seri HGUC yang memiliki skala 1/144 dengan harga 2100 yen.

MARASAI



Dikatakan sebagai modifikasi dari Zaku yang diproduksi oleh Anaheim Electronics untuk Titans. Hanya pilot pilihan Titans saja yang boleh mengemudikan MS ini. Kamuna menggunakan MS ini saat dirinya ditugaskan untuk ikut bergabung dalam pertempuran

melawan A.E.U.G. di luar angkasa. *Model kit* dari Marasai sudah dibuat Bandai dalam seri HGUC yang memiliki skala 1/144 dengan harga 1470 yen.

F90V/GUNDAM F90 VESPER TYPE



MS yang dibuat oleh SNRI sebagai *prototype model* dari F91. Pertama digunakan untuk menghadapi Allz Mobile, selanjutnya digunakan juga dalam Cosmo

Babylonia War. Nana menggunakan MS ini dalam Cosmo Babylonia War. *Model kit* dari MS ini sudah pernah dibuat oleh Bandai dengan skala 1/100 dan berharga 1.575 yen. Belum ada berita MS ini akan dibuat *model kit* versi barunya.

JEGAN



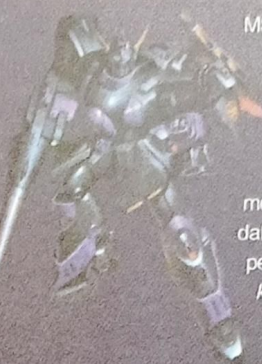
MS *mass product* milik EF yang dipakai oleh pasukan EF pengganti GM dan Nemo. Saat bergabung dengan Londo Bell, Kamuna menggunakan MS ini. *Model kit* dari Jegan sudah pernah dibuat oleh Bandai dengan skala 1/144 dengan harga 525 yen, rencananya Bandai akan mengeluarkan HGUC dari Jegan.

F90HL/GUNDAM F90L LONG RANGE TYPE

Dilengkapi dengan Bio Computer sebelum F91 selesai dibuat. Memiliki senjata jarak jauh yang sangat kuat, ketangguhannya diperlihatkan dengan menembak MS milik Crossbone satu per satu dari jarak jauh di Illyankatz.

Nana menggunakan MS ini saat pertempuran di Illyankatz. *Model kit* dari MS ini sudah pernah dibuat oleh Bandai dengan skala 1/100 dan berharga 1.575 yen. Belum ada berita MS ini akan dibuat *model kit* versi barunya.

XM-05/BELGA GIROS



MS yang diproduksi oleh perusahaan Buflo Aerodynamic untuk memperkuat armada Crossbone. Syun menggunakan MS tipe ini dalam setiap pertempurannya. *Model kit* dari MS ini sudah pernah dibuat oleh Bandai dengan skala

1/100 dan berharga 1.050 yen. Belum ada berita MS ini akan dibuat *model kit* versi barunya.

RGM-22/PROTOTYPE JAVELIN



Prototype yang merupakan pengembangan dari tipe RGM dan memiliki ukuran yang kecil, mengikuti teknologi yang dimiliki oleh SNRI. Merupakan prototype dari Javelin yang kemudian digunakan oleh EF dalam seri V-

Gundam. Dalam pertempuran Illyankatz, Kamuna menggunakan MS ini untuk menghadapi Syun. MS ini belum pernah dibuat *model kit*-nya oleh Bandai.





PROFILE

Tempat Lahir: Hokkaido

Tanggal Lahir: 25 September 1983

Tinggi Badan: 158 cm

Hobi: Kerajinan tangan, membaca, fotografi

Keahlian Khusus: Basket

Official Website: <http://www.nigun-niiba.co.jp/>

TV

- Juuken Sentai Gekiranger [2007]
- Jigoku Shoujo [2006]
- Byakuyakou [2006]

MOVIE

- Juuken Sentai Gekiranger Den-eiban [2007]
- Eigo no Hito [2006]
- Fight Girls [2003]

THEATER

- Devilman ~Fudou o Machinagara~ [2006]

CM

- [Colum Online] Image Character [2004]
- Nihon Yuusei Kousha [2004]
- Mc Donald [2001]

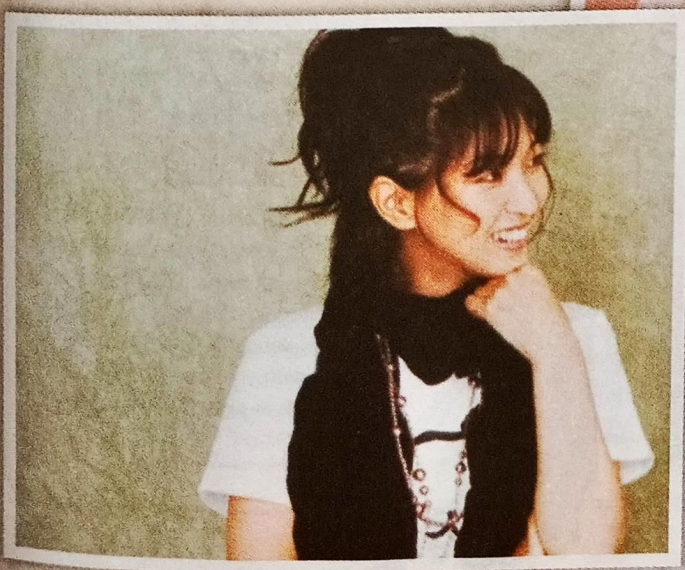
YUKA HIRATA

Hampir dipastikan saat ini setiap orang selalu mengidentikkan cewek imut ini dengan tokoh Mele, sang musuh nan seksi dalam serial **Gekiranger**. Padahal kalau ditelusuri lebih dalam perjalanan karirnya, cewek ini sudah memiliki segudang pengalaman dalam dunia *entertainment* dan seringkali bermain dalam berbagai drama dan film layar lebar. Bisa dikatakan Yuka memasuki dunia *entertainment* untuk mengadu nasib melalui drama **Yamada-ke no Shinbou** pada

tahun 1999. Wajahnya yang imut dan fotogenik mendatangkan banyak tawaran untuk menjadi foto model. Kebetulan Yuka memang suka difoto, jadi klop. Tahun 2000 menjadi masa kejayaannya sebagai foto model, saat itu dia banyak diekspos di majalah-majalah remaja seperti BOMB, Young Magazine Uppers, UP TO BOY, B.L.T, dan masih banyak lagi majalah yang tidak mau ketinggalan menjadikannya sebagai model. Memasuki tahun 2001, Yuka disibukkan dengan jadwal syuting yang padat karena bermain dalam 2 buah drama dan sebuah film layar lebar pertama baginya, **Akuma ga Sumu Uchi 2001 Episode 1**, ditambah juga dengan pekerjaan sebagai model CM Mc Donald, tak bisa dibayangkan betapa sibuknya dia. Jerih payahnya membuahkan hasil yang sangat menyenangkan dengan semakin banyaknya pekerjaan yang didapatnya di tahun-tahun selanjutnya. Bahkan ia sempat meluncurkan beberapa *photobook* yang dibuat pada tahun 2002 dan 2003. Sejak kapan sebenarnya Yuka mulai dikenal namanya? Drama pertama yang mengangkat namanya adalah **Food Fight Special** [2001], selanjutnya **Kaettekita Locker no Hanako-san** [2003], **Jigoku Shoujo** [2006], dan **Byakuyakou** [2006] menjadi drama yang meneruskan kesuksesannya. Pada tahun 2004, Yuka pernah berperan dalam drama *jidai geki* berjudul **Oyado Kawasemi**, memberikan nilai plus tersendiri. Walau sudah memiliki jam terbang yang tinggi, Yuka tidak pernah berhenti memperdalam kemampuan aktingnya. Menguji kemampuannya dalam pentas teater **Devilman** [2006], menjadi bukti yang menunjukkan Yuka tidak pernah membatasi dirinya untuk selalu menajamkan

bakatnya. Seperti yang sudah banyak diketahui fans *tokusatsu* di Indonesia, Yuka kemudian berperan sebagai Mele pada tahun 2007. Sebuah keanehan rasanya untuk seorang dengan jam terbang yang sangat tinggi mau berperan dalam sebuah film *tokusatsu*, apalagi seri *super sentai*. Hasilnya, namanya langsung melejit bak roket yang siap meledak kapanpun. Tak dapat disangkal *tokusatsu* sudah berkembang menjadi sebuah media yang diperebutkan perannya oleh banyak orang demi mendapatkan ketenaran. Cukup banyak hal unik yang berhubungan dengan cewek yang selalu terlihat awet muda ini. Para staf drama yang pernah bekerja bersama Yuka seringkali mengatakan penampilannya tak pernah berubah walau usianya bertambah. Sayuri Iwata, pemeran Ai Enma dalam drama *Jigoku Shoujo* selalu menganggap Yuka sebagai "*dai-senpai*", yang karena kedekatannya dengan Yuka seringkali membuatnya kelepasan memanggilnya dengan "*Yuka-chan*" selama syuting

berlangsung. Saking menghayati peran sebagai Mele yang jahat, Yuka tidak pernah mau bersalaman dengan anak-anak yang ingin menyalaminya di berbagai *event Gekiranger*, hal ini membuat banyak orang kagum dan tak dapat membedakan yang mana sifat asli Yuka dan yang mana Mele. Yuka ternyata fans berat *Evangelion*, dan sangat menyukai karakter Nagisa Kaworu yang diisi suara oleh Akira Ishida. Karenanya Yuka sangat senang dapat bertemu langsung dengan Akira Ishida yang kebetulan mendapat peran sebagai pengisi suara karakter Bae. Yuka juga sangat mengagumi Char Aznable, bukan kepalang gembiranya dia saat dapat bertemu langsung dengan Shouichi Ikeda, sang *seiyuu* Char, sekaligus pengisi suara karakter Bat Lee. Dua hari sebelum hari ulang tahunnya yang ke-24, Yuka mendapat kesempatan wawancara bersama dengan Shouichi Ikeda dan Akira Ishida, mereka berdua menyindirnya dengan mengatakan "*ii onna ni nare yo*" [jadilah perempuan yang baik].



WHITE SHIRT + EYE GLASSES

Kemeja putih rapi? "liih ngga banget deh! Memangny mau pas foto?" Pegawai kantor banget deeeh! Tunggu dulu, jangan salah, kemeja putih bisa bikin kamu keren lho, cukup sedikit tambahan aksesoris dan kombinasi yang benar bisa menyulap kamu jadi cowok yang menarik perhatian. Coba tambah dengan kacamata hitam, kalau kamu tidak punya penyakit mata, ya pakai saja kacamata aksesoris *fashion*. Hasilnya? Kamu akan terlihat seperti cowok yang sedikit naïf, tapi percaya atau tidak, banyak cewek yang menyukai *style* ini lho. Kalau di Jepang, *style* seperti ini bisa bikin cewek penasaran lho, karena kesannya "sang cowok berkemeja putih" itu penuh misteri dan berkesan dewasa. Nggak ada salahnya kamu coba *style* ini di sini, bisa jadi hasilnya sama seperti di Jepang, *ok banget kan*. Yang perlu diingat, kemeja putih saja tidak cukup! Ada beberapa *point* yang harus kamu perhatikan kalau kamu mau ber-*fashion* dengan *style* seperti ini.

PART 4

Memilih kemeja putih yang *simple*, tapi bukan berarti kemeja putih seperti yang dipakai mahasiswa saat penataran. Pilihlah kemeja yang memperlihatkan *tight silhouette*, *strap*, dan *one point*.

PART 6

Masukkan kemeja kamu ke dalam celana, jadikan sabuk kamu sebagai aksen. Tapi jangan terkesan jadi cowok yang terlalu rapi, agak keluarkan sedikit.

PART 7

Pakai celana ketat yang memperlihatkan *silhouette*. Yang paling baik, kamu bisa mengenakan celana jeans berwarna gelap. Cari jeans yang terlihat santai, tapi juga jangan terlalu kumal dengan banyaknya lubang-lubang.

PART 1

Rambut sebisa mungkin berwarna hitam atau gelap, *blonde is a big no no!* Gayakan model rambut kamu dengan poni ke depan dengan panjang hingga sedikit menutupi mata.

PART 2

Kacamata hitam wajib hukumnya karena menjadi *item* yang sangat cocok dengan kemeja putih. Yang paling bagus adalah kacamata dengan *frame* hitam, usahakan juga memilih kacamata yang *stylish*.

PART 3

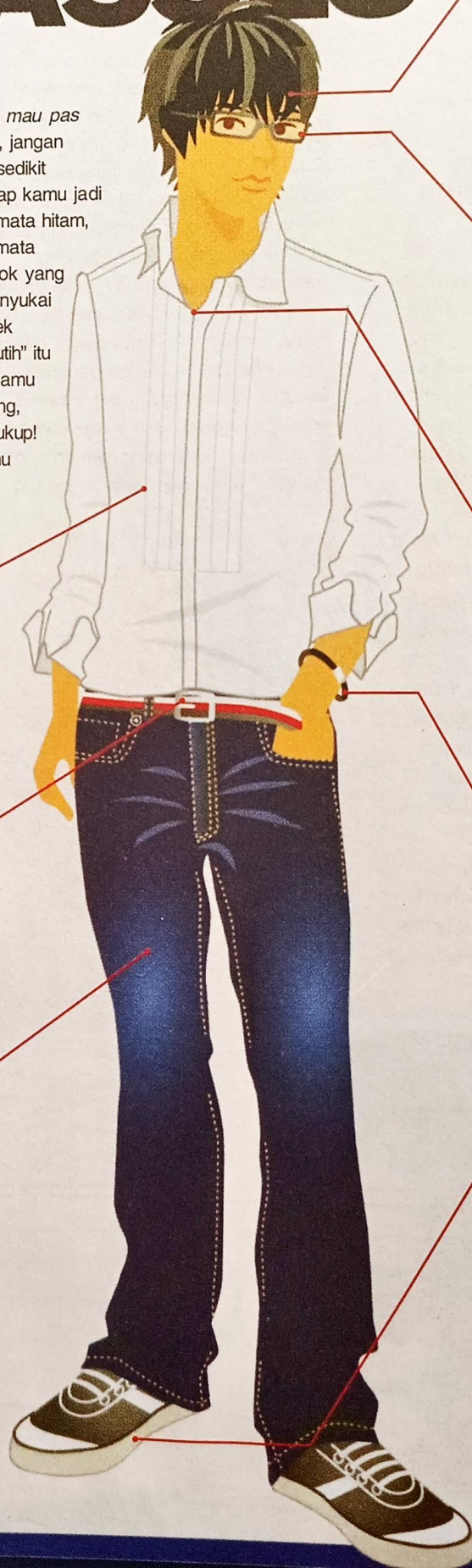
Jangan membuka kancing baju terlalu besar. Normalnya kamu cukup membuka kancing ke-1 atau ke-2 dari atas, kalau terlalu besar, *image* kamu malah akan berubah menjadi terlalu seksi.

PART 5

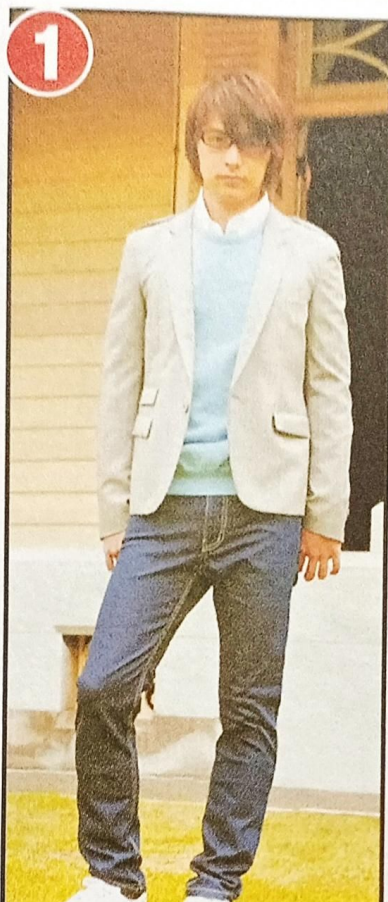
Jangan memakai aksesoris terlalu banyak dan pilih yang *simple* saja. Jam tangan dan gelang yang *ngga* terlalu mencolok dengan sedikit bagian mengkilap sudah cukup menarik perhatian.

PART 8

Untuk sepatu, pakailah *sneaker*. *Sneaker* dengan model lama malah menjadi kombinasi yang cocok lho buat *style* seperti ini. Kalau tidak ada, *boots* dan *leather boots* bisa menjadi pilihan juga.



Ada beberapa perpaduan yang bisa kamu terapkan tanpa menghilangkan kesan dari "sang cowok berkemeja putih". Kamu bisa menambahkan *sweater*, *coat* ataupun rompi tipis sebagai atasan. Pilih warna yang enak dan cocok, jangan malah jadi norak. Pilihlah warna dan bentuk yang mencerminkan kesan lembut. Untuk bawahannya, cukup dengan celana jeans *basic* yang ketat. Sebenarnya ada 3 macam variasi celana yang bisa kamu kenakan:



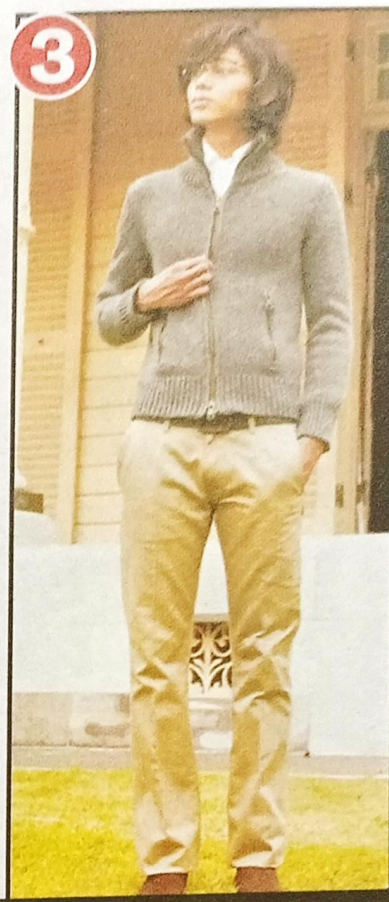
1. TIGHT DENIM

Bisa dikatakan sebagai celana jeans yang ketat. Pilihlah celana jeans yang bisa memperlihatkan banyak bayangan dari lipatan celana. Jangan lupa cek apakah celana jeans itu *stretch* atau tidak, sebisa mungkin cari yang berbahan *stretch*, agar lebih nyaman dikenakan.



2. CHECK SLACKS

Kalau kamu menggunakan celana semacam ini, maka kamu akan memiliki *image* sebagai "sang lelaki berkemeja putih" yang dewasa. Cari celana yang tidak berkesan formal, dan cari warna yang agak-agak *stylish*.



3. TIGHT CHINOS

Celana tipe ini disebut juga dengan *rough slacks*. Memiliki sifat seperti *check slacks*, tetapi bahan kainnya lebih tebal. Untuk celana semacam ini, warna coklat adalah yang paling cocok untuk dipadukan dengan kemeja putih.

Adapun beberapa aksesoris tambahan yang bisa kamu kenakan sebagai pelengkap. Ada 7 aksesoris utama yang dapat memperkuat *image* kamu, yang perlu kamu lakukan, memilih barang yang warnanya setara dengan warna baju maupun celana kamu, dan jangan terlalu berlebihan, apalagi mengenakan ketujuh-tujuhnyanya.



Dasi

Yang paling cocok adalah dasi yang tidak terlalu menimbulkan *impact*, biasanya berwarna gelap.



Mini Boston

Tas jinjing bukan hanya cewek saja yang boleh memakainya. Ada juga tas jinjing buat cowok yang cocok kok, tapi mungkin jarang ada di sini.



Jam tangan

Menjadi nilai plus untuk melengkapi *style* ini. Pilihlah jam tangan yang simple, bisa juga dengan jam tangan yang bertali kulit berwarna gelap.



Sabuk

Dengan memasukkan kemeja ke dalam celana, sabuk akan menjadi aksesoris yang sangat kuat. Pilih yang *simple-simple* saja.

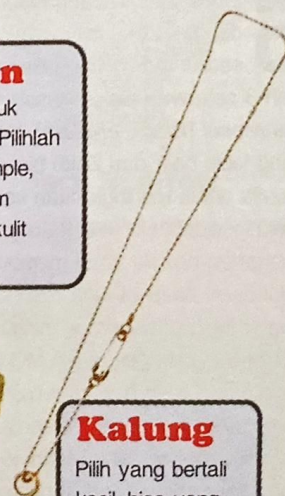
Muffler

Di saat dingin, kamu bisa menggunakan *muffler* untuk menghangatkan leher.



Gelang

Bisa menjadi pengganti jam tangan, pilih yang *simple* saja, jangan yang ada duri-durinya.



Kalung

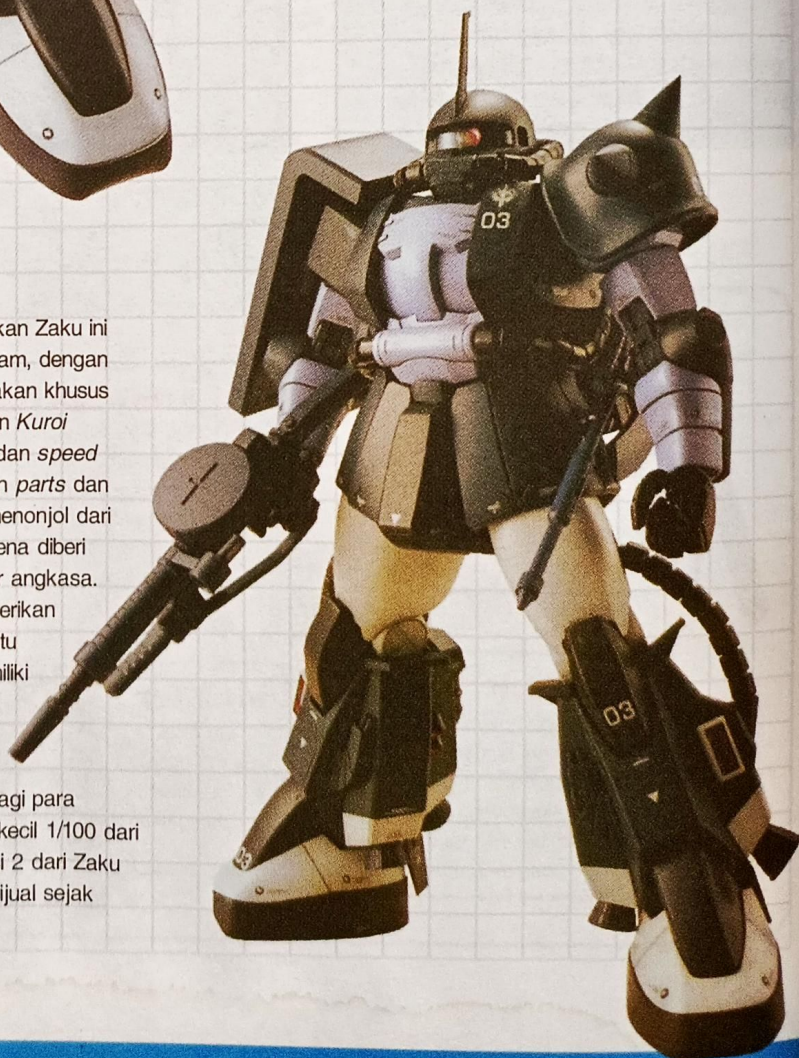
Pilih yang bertali kecil, bisa yang *silver* atau tipe *choker*.



MS-06R-1A ZAKU II

**BLACK TRI-STARS USE
BANDAI 1/100 Scale
MASTER GRADE Series**

Satu lagi Zaku yang dibuat MG versi 2 nya. Apa yang membedakan Zaku ini dengan Zaku lainnya? Yang pasti Zaku ini berwarna dominan hitam, dengan sedikit warna ungu dan putih, yang menandakan Zaku ini digunakan khusus oleh 3 sekawan Gaia, Massh, dan Ortega yang dikenal dengan julukan *Kuroi Sanrensei* [Black Tri-stars]. Dalam ceritanya, Zaku ini memiliki *power* dan *speed* yang lebih baik dari Zaku biasa karena adanya beberapa penambahan *parts* dan *nozzle* untuk meningkatkan kemampuannya. Perbedaan yang cukup menonjol dari Zaku ini adalah bentuk kakinya yang berbeda dengan Zaku biasa karena diberi tambahan *nozzle* yang membuatnya dapat bergerak lebih cepat di luar angkasa. Backpack Zaku ini juga berbeda dengan modifikasi yang dapat memberikan *power* lebih besar untuk meluncur di luar angkasa. Semua perbedaan itu dibuat sangat detail dalam MG ini. Jangan lupa juga MG versi 2 ini memiliki sendi yang lebih baik dan memungkinkan untuk membuat Zaku ini berpose lebih luasa. Peralatan yang melengkapi Zaku ini adalah Zaku Bazooka, Zaku Machine Gun, dan Heat Hook. Dengan *gimmick* yang sangat baik berkat persediaan yang baik, MG ini menjadi pilihan bagi para pecinta Zaku untuk melengkapi koleksi mereka. Disertakan juga *figure* kecil 1/100 dari Gaia, Massh, dan Ortega dalam posisi duduk maupun berdiri. MG versi 2 dari Zaku tipe ini dijual di pasaran Jepang dengan harga 4725 yen, dan sudah dijual sejak tanggal 26 Januari 2008.





KIDOU SENSHI GUNDAM 00 MASCOT ROBO - HARO

BANDAI / Release Date: Now on Sale / Detailed Coloured
ABS Model / Height: 13 cm / Price: 5.040 yen

Melanjuti seri Mascot Robot yang lahir dari masa Gundam SEED, Haro berwarna kuning milik Lockon Stratos menjadi kehormatan sebagai anggota terbaru seri ini. Dapat mengucapkan beberapa kalimat yang berbeda dan memiliki berbagai gimmick baru yang membedakannya dari para Haro sebelumnya. Selain kaki dan tangan bisa dikeluarkan, Haro ini dapat tetap berbicara sambil bergoyang ke kiri ke kanan, atau saat digelindingkan sekalipun.



LUCKY STAR FIGMA: KONATA COSPLAY Ver.

MAX FACTORY / Release Date: Now on Sale / Detailed Coloured ABS & PVC
Model / Height: 13 cm / Price: 2.500 yen

Satu dari seri figma yang tidak mungkin terlewatkan oleh fans Konata dari Lucky Star. Sudah mencari ciri khas figma kalau figure ini memiliki jumlah artikulasi yang banyak dan memungkinkan melakukan berbagai pose. Dilengkapi juga beberapa ekspresi wajah yang bisa diubah dan beberapa parts pergelangan tangan dalam berbagai pose.



KINGDOM HEARTS FORMATION ARTS part. 3

SQUARE-ENIX / Release Date: Unknown / Detailed Coloured
PVC Model / Height: 18 cm / Price: Unknown

Seri ke-3 dari figure para tokoh dalam dunia Kingdom Hearts. Kali ini, setiap figure dibuat berdasarkan image mereka seperti dalam game-nya yang dibuat seperti bidak catur. Semuanya dibuat dengan detil yang sangat baik dan full colour hingga ke bagian bidak caturnya sekalipun. Seri ini akan terdiri dari 6 figure, yaitu Sora, Ursula, Pete, Jack Sparrow, Axel, dan Minnie Mouse.



Sora



Minnie Mouse



Axel



Ursula



Pete



Jack Sparrow

CLAMP in 3-D LAND part. 6

MOVIC / Release Date: Spring 2008 / Detail Coloured
PVC Model / Height: 5 cm / Price: @ 525 yen

Seri ke-6 trading figure dari tokoh-tokoh dalam dunia CLAMP. 5 tokoh yang terpilih dalam seri ini adalah Umi Ryuzaki [Magic Knight Rayearth], Kentarou Higashikunimaru [Duklyon], Kurogane [Tsubasa -RESERVOIR CHRONICLE], Kobato Hanato [Kobato], dan Ijuin Akira [CLAMP Gakuen Tantei Dan]. Seperti seri-seri sebelumnya, mereka dibuat dalam bentuk Super Deformed yang imut dengan detail bentuk dan warna yang baik.



ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM

Bandai 1/100 Master Grade Series

Gundam yang digunakan oleh Shinn Asuka dalam seri *Gundam Seed* ini memiliki gimmick serta detail yang sangat baik dengan bentuk body yang ramping dan dinamis. Dilengkapi dengan senjata-senjata yang digunakan seperti pada filmnya. Disertakan juga beberapa parts pergelangan tangan dengan pose yang berbeda. Cocok untuk melengkapi seri MG Gundam *Seed* kamu.

Harga: Rp. 624.000



GN-001 GUNDAM EXIA

Bandai 1/60 Scale Model Series.

It's 1/60 Scale!! Figure berskala besar dari Gundam Exia, Gundam utama dalam cerita *Gundam 00* yang sedang hangat saat ini. Dengan skalanya yang besar, model kit ini memiliki bentuk tubuh yang sangat detail hingga pada persenjataannya. Bagian kokpit dapat dibuka dengan figure 1/60 sedang duduk di dalamnya.

Harga: Rp. 585.000



MS-06R-1A ZAKU II BLACK TRI-STAR USE

Bandai 1/100 Master Grade Series

MG Versi 2.0 Zaku berwarna hitam ini menjadi model kit paling baru dalam seri MG. Sama seperti MG Versi 2.0 Zaku yang lainnya, Zaku hitam ini memiliki gimmick yang baik, dilengkapi dengan berbagai persenjataan sesuai ceritanya. Bentuk yang berbeda dari MG Versi 2.0 Zaku lainnya, menjadikan Zaku ini memiliki daya tarik tersendiri.

Harga: Rp. 579.000

GN-003 GUNDAM KYRIOS

Bandai 1/100 Scale Model Series



Seri ke-3 dari Gundam dalam cerita *Gundam 00* yang dibuat 1/100 Scale Model-nya. Seperti 2 Gundam pendahulunya, Gundam ini memiliki gimmick yang sangat baik karena dapat berubah menjadi bentuk pesawat tanpa menghilangkan detailnya. Seri ini juga dikatakan sebagai seri yang memiliki detail dan gimmick yang setara dengan seri MG.

Harga: Rp. 329.000



POLA KALIMAT

Konnichiwa, berjumpa lagi kita dalam rubrik rutin pelajaran Jepang di majalah kesayangan kamu ini. Di edisi lalu kamu sudah mempelajari pola kalimat baru yang menggunakan kata *kuremasu* dan *moraimasu* beserta artinya dalam percakapan sehari-hari. Untuk melengkapi pengetahuan kamu akan pelajaran yang berhubungan dengan kata-kata ini, kali ini kamu akan mempelajari pola kalimat *-te agemasu* yang menyatakan "beri terima" dan pola kalimat *-te kuremasu* yang memiliki arti seperti kalimat *-te moraimasu*, apa bedanya? Kita pelajari dalam pelajaran kali ini...

MENYATAKAN "BERI TERIMA"

Tentunya kamu sudah mempelajari pemakaian kata kerja *agemasu*, *moraimasu*, dan *kuremasu* digunakan untuk menyatakan pemberian atau saat menerima sebuah benda. Nah, kata-kata kerja itu dapat juga digunakan untuk menunjukkan suatu perbuatan, yaitu menunjukkan arah dari siapa kepada siapa suatu perbuatan dilakukan. Kata-kata itu juga bisa digunakan untuk menyatakan rasa suka atau rasa berterima kasih, dalam kasus ini maka perbuatannya dinyatakan dengan **kata kerja bentuk *-te***. Untuk lebih jelasnya kita simak beberapa contoh kalimat di bawah.

POLA: [kata kerja bentuk *-te*] + *agemasu*
Contoh kalimat:

-私『わたし』は妹『いもうと』にパソコンを貸して『かして』あげました。

Watashi wa imouto ni pasokon o kashite agemashita.

Saya telah memberi pinjam komputer kepada adik perempuan saya.

-お兄さん『おにいさん』は彼『かれ』に本『ほん』を取ってあげます。

Onii-san wa sensei ni hon o totte agemasu.
Kakak laki-laki saya mengambilkan buku untuk guru.

Catatan: Kalau kamu mengucapkan kalimat bentuk seperti ini untuk menunjukkan perbuatan yang kamu lakukan sendiri, maka ucapan kamu itu dapat memberi kesan sombong. Karena itu, sebaiknya pengucapan kalimat-kalimat seperti itu dihindarkan saat kamu berbicara dengan orang yang lebih tinggi kedudukannya dari kamu. Hal ini dikarenakan karena bentuk *-te agemasu* biasanya memang hanya dipakai di antara orang-orang yang sudah akrab dengan kamu.

Kalau kamu ingin menggunakan bentuk *-te agemasu* untuk menawarkan pertolongan kepada lawan bicara kamu yang memiliki hubungan kurang akrab dengan kamu, bisa digunakan bentuk **[kata benda]+ *mashou ka***. Buat yang sudah lupa apa

dan bagaimana kegunaan bentuk *mashou ka*, kamu bisa mencari lagi di pelajaran-pelajaran yang sudah ada. Bentuk ini juga bisa menunjukkan perbuatan yang dapat membuat orang yang tidak begitu akrab dengan kamu merasa berhutang budi atas perbuatan yang dilakukan kepadanya.

POLA: [kata kerja] + *mashou ka*.

Contoh kalimat:

-タクシーを呼びましょうか『よびましょうか』。

Takushii o yobimashouka.

Bisa saya panggilkan taksi?

-手伝いましょうか『てつだいましょうか』。

Tetsudaimashouka.

Bisa saya bantu?

Selanjutnya kita akan mempelajari bentuk *-te kuremasu*. Sama halnya seperti bentuk *-te moraimasu* yang sudah diajarkan di edisi lalu, bentuk ini mengandung makna rasa terima kasih orang yang telah menerima suatu perbuatan dari orang lain, tetapi subjek dalam kalimat yang menggunakan ini adalah orang yang melakukan perbuatan dan ada kesan perbuatan itu dilakukan atas kemauan pelaku itu sendiri. Tidak seperti bentuk *-te moraimasu* di mana subjek merupakan orang yang menerima perbuatan.

Ada satu kebiasaan dalam penggunaan bentuk *-te kuremasu*, karena umumnya yang menerima perbuatan yang dinyatakan dalam kalimat adalah orang yang berbicara, dengan kata lain adalah kita sendiri, maka kata *watashi ni* yang menunjukkan kita sebagai penerima biasanya dihilangkan.

POLA: [Kata Kerja bentuk *-te*] + *kuremasu*.

Contoh kalimat:

-お父さん『おとうさん』はお金『おかね』を送って『おくって』くれました。

Otousan wa okane o okutte kuremashita.
Ayah telah mengirimkan [saya] uang.

-妻『かない』は日本語『にほんご』を教えて『おしえて』くれました。

Kanai wa nihon-go o oshiete kuremashita.
Istri [saya] telah mengajarkan [saya] bahasa Jepang.

Pelajaran mengenai bentuk *-te kuremasu* menutup perjumpaan kita kali ini. Semoga pelajaran kali ini dapat dipelajari dengan baik dan tidak ada masalah yang berarti untuk menambah wawasan kamu dalam berbahasa Jepang. Sampai jumpa lagi di edisi mendatang.

BISAKAH KALIAN?

Ubahlah kalimat bentuk *moraimasu* berikut ini menjadi bentuk *kuremasu*..

Contoh: *Watashi wa kanai ni nekutai o moraimashita.*

...Kanai wa watashi ni nekutai o kuremashita.

1. *Watashi wa imouto ni kutsu o moraimashita.*
2. *Watashi wa kaisha ni pasokon o moraimashita.*
3. *Watashi wa Tanaka-san ni seetaa o moraimashita.*
4. *Watashi wa Kimura-san ni ningyou o moraimashita.*
5. *Watashi wa otousan ni kuruma o moraimashita.*

JAWABAN UNTUK PERTANYAAN EDISI LALU

1. *Ookii suika desu ne.*
Semangka yang besar ya.
...ee, tomodachi ga kuremashita.
..ya, saya dapat dari teman [saya].
2. *Omoshiroi geemu desu ne.*
Game yang menyenangkan ya.
...ee, koibito ga kuremasu.
..ya, saya dapat dari pacar [saya]
3. *Ii kaitai desu ne.*
Handphone yang bagus ya.
...ee, otetsudai-san ga kuremashita
..ya, saya dapat dari pembantu [saya].
4. *Omoshiroi hon desu ne.*
Buku yang menarik ya.
...ee moto kare ga kuremashita.
..ya, saya dapat dari mantan pacar [saya].
5. *Ii kutsu desu ne.*
Sepatu yang bagus ya.
...ee, Hiro-kun ga kuremashita.
..ya, saya dapat dari Hiro.



Buku Belajar Menggambar MANGA Vol.3 berikut comic pen dan screen tone.

Program Pendidikan Bahasa Jepang & Manga

CARA CEPAT Mudah dan Praktis

DAFTARKAN SEGERA

Gakushudo
ガクシュウドウ

■Pluit, Telp. 021-6695602, 6695033
■Ketapa Gading, Telp. 021-4520733, 45843809
■Puri Kencana, Telp. 021-5824818, 5824980
■Grand Wijaya, Telp. 021-7206641, 7267069

Fax : 021-66602412, 6600867
E-mail : info@gakushudo.com
Http : www.gakushudo.com

Dapatkanlah buku-buku Gakushudo di toko buku terdekat.

Interview by Ryuu 'Dhieta' Nagareboshi

Big thanks to Pepen, Hetti, Maully and all members of U-Maku Eisa Shinka Indonesia.



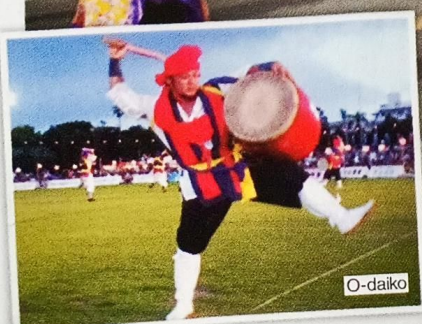
U-MAKU EISA SHINKA INDONESIA

Selain *pop culture*, kebudayaan tradisional Jepang juga mulai dikenal luas di Indonesia. Seperti *igo*, *ikebana*, *origami*, *chanoyu*, dan lain-lain. Ada satu kebudayaan tradisional lain yang belum dikenal luas masyarakat sini, yaitu **Eisa**. *Eisa* merupakan tarian khas dari daerah Okinawa. Keunikan tarian ini adalah para penari menari diiringi alat musik *taiko* yang mereka tabuh. Pengutamakan gerakan tangan dan kaki, tempo pukulan, dan teriakan yang selaras dengan musik membuat *Eisa* terlihat dinamis. Penari yang menabuh *taiko* sesekali berteriak "*Hiya haiya hiyayasa!*" untuk membangkitkan semangat dan menjaga supaya *tension* tidak turun. Seni bela diri

turut memiliki pengaruh besar dalam tarian ini, terlihat dari gerakan kuda-kuda, gerakan memutar ke empat arah mata angin, melompat tinggi, bertumpu pada satu kaki, sampai melompat sambil memutar badan, yang semuanya merupakan gerakan dalam karate.

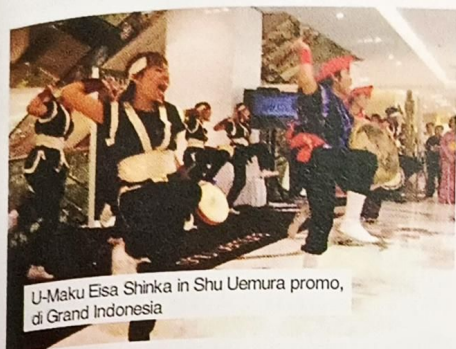
Eisa muncul sekitar abad 16 di Okinawa. Kata *Eisa* sendiri diperkirakan berasal dari *refrain* sajak ritual Buddha untuk mendoakan orang meninggal. Kata ini diambil dari "*Esa*", tepatnya dari kalimat "*Iro Iro no Esa Omoro*" yang tertulis dalam buku *Omorosoushi* di Okinawa. Biasanya *Eisa* dilakukan pada periode **Obon**,

karena ada kepercayaan itulah saat arwah para leluhur datang berkunjung ke dunia. Dulunya hanya pria yang boleh menabuh *taiko*. Namun seiring perkembangan jaman, *Eisa* berkembang menjadi seni pertunjukan dan wanita akhirnya diperbolehkan ikut menabuh *taiko*. Saat periode *Obon* di Okinawa [pertengahan Juli - pertengahan Agustus] banyak festival *Eisa* di berbagai area. Dua festival *Eisa* terbesar adalah **Zentou Eisa Matsuri** [Festival *Eisa* Seluruh Pulau] dan **Ichimannin no Eisa Odori-tai** [Sepuluh ribu Orang Menari *Eisa* Bersama]. Festival yang disebut pertama diikuti seluruh kelompok *Eisa* yang ada di kepulauan Okinawa dan dilakukan di lapangan terbuka, sedang yang berikutnya diadakan di sepanjang jalanan utama kota **Naha, Kokusai Doori**. *Taiko* yang digunakan dalam *Eisa* ada 3 jenis, yaitu **O-daiko** [*taiko* besar], **Shimedaiko** [*taiko* sedang], dan **Paranku** [*taiko* kecil], yang ditabuh menggunakan **Bachi** [kayu penabuh]. Alat musik lain yang turut mengiringi *Eisa* adalah **Sanshin**, gitar bersenar tiga khas Okinawa. Ciri khas sekaligus daya tarik *Eisa* adalah *O-daiko* yang dimainkan sambil digendong menggunakan selempang. Penari yang menabuh *O-daiko* berbadan cukup besar atau kuat karena selain menabuh ia juga harus menari dengan lincah sambil sesekali berteriak. Musik yang digunakan tidak selalu tradisional. *Eisa* juga menggunakan musik modern bernuansa *upbeat* sehingga menimbulkan semangat bagi para penari yang menular ke penontonnya juga. Lirik lagu *Eisa* bernuansa cinta, namun cinta dalam berbagai variasi seperti percintaan sepesang kekasih, cinta lingkungan, sampai cinta tanah air yang



O-daiko

membangkitkan rasa nasionalisme. Keunikan *Eisa* membuat tarian ini berkembang luas di luar Okinawa, bahkan sampai luar negeri, salah satunya Indonesia.



U-Maku Eisa Shinka in Shu Uemura promo, di Grand Indonesia

U-Maku Eisa Shinka Indonesia adalah kelompok *Eisa* Indonesia yang bermarks di Jakarta. Semuanya berawal saat mendapat sejumlah *taiko* yang dihibahkan oleh **Moromizato Seinenkai**, kelompok *Eisa* tradisional dari Okinawa. **Fukuhara Yuko** yang saat itu menjadi mahasiswi BIPA UI dipercaya menyimpan peralatan tersebut. Ketika hendak kembali ke Jepang, Fukuhara memberikan *O-daiko* dan beberapa *Paranku* ke **Pepen**, teman almaternya. Bahkan Fukuhara mengajarkan satu lagu *Eisa* kepada Pepen dan beberapa temannya. Mereka langsung jatuh cinta pada *Eisa* karena gerakan tariannya yang unik dan dinamis. Setelah itu mereka mempelajari *Eisa* secara otodidak melalui video pemberian Fukuhara. Setelah sebelumnya dikenal sebagai **Taiko Okinawa**, pada tanggal 2 Agustus 2004 akhirnya kelompok ini mempunyai nama resmi U-Maku Eisa Shinka Indonesia. Nama ini adalah pemberian Fukuhara yang diambil dari bahasa Okinawa dengan arti sahabat-sahabat *Eisa* yang enerjik di Indonesia.

Pada tanggal 24 Juli sampai 21 Agustus 2006, Pepen dan **Marissa** mendapat kesempatan mempelajari teknik *Eisa* secara mendalam di daerah kelahirannya, Okinawa. Kesempatan emas ini muncul berkat bantuan Fukuhara dan **Okinawa-Indonesia Yuko Kyoukai** [Perkumpulan Persahabatan Okinawa-Indonesia].

Kelompok *Eisa* modern **Kajimaai** membagi ilmunya langsung kepada kedua anggota U-Maku tersebut. Kajimaai menggabungkan *Eisa* dengan **Kobudo**, seni bela diri Okinawa yang menggunakan alat. Keunikan Kajimaai lainnya adalah memasukkan tarian **Shisa** [sejenis barongsai Okinawa] yang tentu membuat suasana semakin meriah. Pepen dan Marissa sempat memainkan satu lagu *Eisa* bersama Kajimaai di festival **Ichimannin**. Kajimaai mengajari mereka satu lagu itu selama minggu pertama di Okinawa, dilanjutkan latihan intensif untuk lagu-lagu lainnya serta teknik **Kobudo**. Hasil dari kerja keras ini adalah pemberian ijin dari Kajimaai bagi U-Maku untuk menggunakan beberapa lagu dan koreografi mereka, baik yang diajarkan langsung maupun dari video.

Saat ini U-Maku memiliki 30 personil, mulai dari murid SMU sampai yang sudah bekerja. Mayoritas berdomisili di Jakarta, sisanya

Festival *Eisa*. Bahkan U-Maku dipercaya Japan Foundation mengajarkan *Eisa* kepada murid-murid SMU di Jakarta.

Lima tahun lebih perjalanan U-Maku, tentu banyak suka duka dialami kelompok ini. Pegal-pegal atau salah urat sering terjadi jika kurang pemanasan sebelum pementasan. Kecelakaan panggung seperti *bachi* patah atau *taiko* bolong pernah dialami juga. Panggung kecil dan lantai licin seringkali menghambat kebebasan bergerak mereka. Pementasan *outdoor* menguras stamina 2 kali lipat, apalagi bila minuman yang disediakan tidak mencukupi. Tapi semua hal itu terlupakan ketika melihat antusiasme penonton, apalagi jika penonton berpartisipasi dalam **Kachashi** [tarian bebas] di penghujung pertunjukan, membuat semua rasa lelah terlupakan. Hal menyenangkan lainnya adalah

pernikahan, *launching* produk / promo, sampai membuka kesempatan lebih lebar untuk pentas di berbagai daerah di Indonesia dan luar negeri. Berm minat untuk bergabung? U-Maku Eisa Shinka Indonesia membuka pendaftaran setiap bulan Mei dan November. Kesempatan terbuka untuk umum, tidak membatasi usia atau *gender*. Biaya pendaftaran 20 ribu rupiah dengan uang kas 5 ribu rupiah setiap bulan.

Untuk info terbaru, buka Friendster mereka di <http://profiles.friendster.com/umakushinka>. Atau jika ingin meminta *Eisa* tampil di acaramu, kontak Pepen melalui email Eisadaiko@yahoo.com atau telpon di 08568188094 / 021 98348975 untuk negosiasi lebih lanjut.



U-Maku Eisa Shinka in Oriental Dazzling, di Mall Summarecon

bertambahnya kenalan baru yang muncul dalam setiap pementasan. *Eisa* juga membebaskan semua orang mengekspresikan diri dan talentanya.

Di masa yang akan datang, U-Maku pimpinan Pepen ini membuka diri untuk kolaborasi dengan segala jenis bentuk seni pertunjukan Indonesia. Mereka berharap melalui kolaborasi ini dapat tercipta *Eisa* berciri khas Indonesia yang bertempat tinggal di Bogor, Bekasi, dan Bandung. Selain penasihat kelompok Fukuhara Yuko, anggota *Eisa* semuanya adalah orang Indonesia. U-Maku berlatih setiap hari Minggu di dekat Tennis Outdoor Senayan. Latihan dimulai dari jam 13.00 sampai 17.00. Yang dilatih biasanya teknik menari, belajar lagu baru, dan stamina. Hal yang terakhir sangat penting dalam *Eisa*, makanya ketika berlatih dibutuhkan pemanasan dan konsentrasi tinggi. Terhitung mulai Juni 2003 hingga Maret 2008, U-Maku sudah melakukan pementasan 126 kali di berbagai kota dalam berbagai acara, dari komunitas pencinta budaya Jepang, bakti sosial, lomba pidato, turnamen karate, seminar, pesta



U-Maku Eisa Shinka di Mall WTC Serpong



Marissa & Pepen dengan Kajimaai di Ichimannin Matsuri



Apa yang kita harapkan dari seorang idol? Bersikap anggun? Selalu tampak imut atau cantik menawan? Mungkin itu adalah harapan kita akan sosok ideal seorang idol. Tapi dalam **Hello! Morning**, tampaknya kita akan sulit menemukan semua itu, khususnya pada personil Morning Musume.



Hello! Morning

Hello! Morning [disebut juga **HaroMoni**] adalah sebuah program televisi mingguan di Jepang yang dibawakan oleh para anggota **Morning Musume** dan kadang-kadang menampilkan anggota-anggota Hello! Project lainnya sebagai bintang tamu. Hello! Morning ditayangkan setiap minggunya oleh **TV Tokyo**, tiap hari Minggu pada pukul 11.30-12.30 siang, menempati slot untuk acara-acara ringan yang dapat ditonton oleh seluruh keluarga. Pada pemunculan perdananya pada tanggal 2 April 2000, Hello! Morning memiliki durasi setengah jam

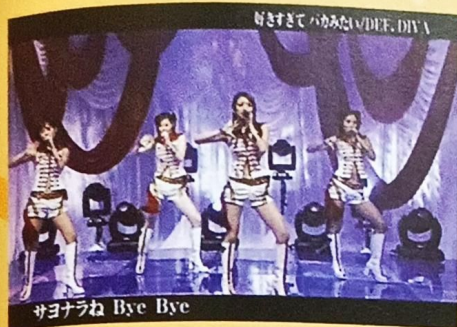
[24 menit tanpa iklan] dan terus mengalami peningkatan durasi hingga menjadi 1 jam tayang [49 menit tanpa iklan]. Hello! Morning berakhir pada tanggal 1 April 2007, setelah 7 tahun mengudara dengan total 354 episode, dan kemudian digantikan **Haromoni@**, masih menampilkan para anggota Morning Musume tetapi dengan durasi yang lebih pendek dan konsep yang berbeda.

Hello! Morning adalah sebuah program bergenre *variety show* dengan sentuhan komedi, yang artinya program tersebut menampilkan bermacam-macam segmen. Segmen yang ditampilkan dalam Hello! Morning sangat banyak, ada yang hanya merupakan *one-time segment* [segmen satu

kali tayang] dan ada juga yang menjadi segmen tetap dan bertahan lama. **Hello! Project Product segments** adalah sebuah segmen untuk mempromosikan produk-produk yang dirilis dan kegiatan yang dilakukan oleh Hello! Project. Di dalamnya terdapat segmen-segmen seperti **Haro Puro Nyūsu** [Hello Pro News] yang berisi jadwal kegiatan yang diadakan oleh Hello! Project, juga ada **Erikku Kamezō no Maido Aarii** [Eric Kamezō's Everyday Thanks!] yang dipandu oleh Eric Kamezō yang merupakan alter-ego dari Eri Kamei. Pada segmen ini Eric Kamezō mempromosikan produk-produk terbaru Hello! Project, biasanya berupa CD, DVD atau *photobook* mereka, dengan dibantu oleh bintang tamu anggota Hello! Project



lainnya. Masih ada beberapa segmen lain dalam segmen produk ini, seperti **Hello Pro! Channel [HPC]**, **Hello Pro Hour**, **Scream! Commercial**, **Sweat! CM**, dan beberapa segmen lainnya.



HaroMoni. Gekijou [HaroMoni Theater] adalah segmen yang paling ditunggu dalam setiap penayangan **Hello! Morning**.

Segmen ini adalah segmen yang paling lama ditayangkan, dengan total 160 episode. Dalam segmen yang berbentuk *mini-drama* ini, para anggota Morning Musume membangun *image* beberapa karakter secara ekstrim dan memerankan para karakter tersebut dengan cara yang benar-benar "tidak *idol*".

Di dalam setting lokasi yang bernama **Hello Morning Town**, kita dapat melihat berbagai karakter yang diperankan oleh para anggota Morning Musume secara ekstrim, kampung dan kocak. Misalnya Natsumi Abe sebagai High School Student Abe Natsumi dan sebagai Abe Kawamochi [adik laki-laki Abe Natsumi], Kei Yasuda yang sempat berperan sebagai Granny Yasuda dan Ban Ban Jei [kakek Konno], Maki Goto sebagai Lucy Goto [teman Hitomi dari Amerika] dan Francisco Makiel [pendeta yang meramalkan akan datangnya iblis], Hitomi Yoshizawa sebagai John Travolta, Rika Ishikawa sebagai Monroe Ishikawa yang merupakan godaan bagi Francisco Kagoel dan Tsujiei, Nozomi Tsuji sebagai domba, Miki Fujimoto sebagai burung merpati, Makoto Ogawa sebagai Gyo Hiromi [parodi Go Hiromi] dan Gepetto, Asami Konno sebagai Pinocchio

dan banyak peran kocak lainnya. Karena kesuksesannya, **HaroMoni. Gekijou** dirilis tersendiri dalam bentuk 10 DVD Set.

Beberapa segmen lain dalam **Hello! Morning** misalnya **Gomaki Penguin Monogatari [Penguin Gomaki's Story]**. **Gomaki Penguin Monogatari** mengisahkan perjuangan dua kakak beradik penguin yang diperankan oleh Maki Goto dan Hitomi Yoshizawa, dimana Maki Goto sebagai kakak berjuang untuk memberikan ikan hasil tangkapannya kepada Hitomi dan tidak pernah berhasil, walaupun rintangannya hanyalah sebuah tanjakan pendek saja. Juga ada segmen **Magic Restaurant**, yaitu sebuah pertunjukan sulap oleh bintang tamu pesulap ternama di sebuah ruangan restoran, dimana pada akhir acara para anggota Morning Musume mendapat suruhan untuk menebak sulap sang pesulap tersebut, dengan hadiah mendapat makanan yang lezat dan seringkali membuat iri anggota Morning Musume yang gagal menebak. Segmen ini dipandu oleh **Rika Ishikawa** yang menjadi "musuh" semua anggota Morning Musume lainnya, karena ia selalu dapat mencicipi makanan yang nantinya akan dihidangkan sebagai hadiah. Selain segmen-segmen hiburan lainnya yang sebagian besar bernuansa komedi, ada juga segmen *performance*, dimana seluruh anggota Hello! Project yang baru saja merilis single baru mendapat kesempatan untuk mempromosikan dan menyanyikan single mereka secara *live*, dan juga segmen spesial pengenalan anggota baru seperti pada saat audisi anggota-anggota baru Morning Musume dan segmen kelulusan seorang anggota.



Hello! Morning berakhir dan digantikan oleh acara baru bernama **Haromoni@**. Acara ini tetap ditayangkan oleh TV Tokyo dalam format *High Definition*, setiap hari Minggu mulai tanggal 8 April 2007 pukul 12.20-12.49

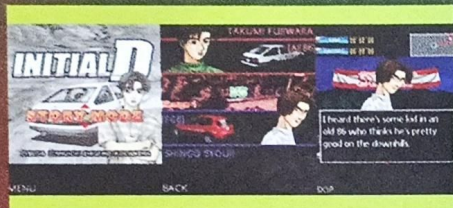


siang hari. Acara ini masih dibintangi oleh Morning Musume yang dikisahkan bereinkarnasi menjadi beberapa macam binatang, dan mereka semua bekerja di bawah kekuasaan **King Akachin**, penguasa **Haromoni Kingdom** yang masih muda dan sedikit sewenang-wenang. **Haromoni@** adalah acara pertama Hello! Project yang berbeda dengan acara-acara Hello! Project sebelumnya, dimana seluruh kegiatan syutingnya khusus dilakukan secara *outdoor* dan meninggalkan tradisi penggunaan segmen-segmen yang tidak berhubungan satu dengan lainnya. Pada beberapa episode pertamanya, para anggota Morning Musume mendapat tugas dari King Akachin untuk mengembalikan sebuah benda pada pemiliknya dan di sepanjang perjalanan mereka berhenti di tempat-tempat yang menarik perhatian mereka, dan berbincang-bincang dengan penduduk tempat tersebut mengenai hal-hal yang membuat mereka penasaran. Pada episode-episode berikutnya, empat segmen baru diciptakan, yaitu **Lying Queen**, **Little King**, **Hit Jack** dan **Child Gourmet Joker**. Para anggota Morning Musume biasanya dibagi menjadi dua grup dan menantang selebriti Jepang lainnya dalam serangkaian permainan yang termasuk dalam salah satu atau lebih segmen yang telah disebutkan tadi. Selain dua grup tadi, grup ketiga yang beranggotakan **Koharu Kusumi** dan **Aika Mitsui** berjalan-jalan mengunjungi restoran-restoran China dan acara-acara China, dengan tujuan untuk belajar lebih jauh mengenai kampung halaman **Li Chun [Junjun]** dan **Qian Lin [Linlin]**. Hingga artikel ini ditulis, **Haromoni@** telah mencapai 50 episode dan dengan segala tingkah laku para anggota Morning Musume, **Haromoni@** dipastikan tidak akan berhenti dalam jangka waktu dekat ini.

Para pecinta anime/manga kini bisa menikmati anime/manga kesukaannya lewat permainan game terbaru persembahkan Iguanams. Caranya pun sangat gampang, cukup dengan men-download game yang ingin kamu miliki. Berikut beberapa sajian game menarik yang bisa kamu dapatkan!

Initial D

Published by: Sega | Genre: Driving



Franchise *Initial D* kini sudah merebak ke berbagai media. Berawal dari sebuah manga yang super populer, *Initial D* kini sudah menjadi ikon bagi fans *drifting* dan bagi banyak fansnya pula, adalah alasan mengapa mereka menyenangi *drifting*. Setelah beberapa seri anime yang sukses, game arcade yang menjalar ke berbagai konsol, kini *Initial D* nge-drift ke handphone kita.

Karena game ini adalah game handphone, permainannya menjadi dibuat lebih sederhana dari pada versi konsol besar atau arcade-nya. Gasnya otomatis, sehingga yang perlu kita perhatikan adalah tombol '5' kita [rem] yang juga penting untuk *drifting*. Memainkan game ini membutuhkan waktu untuk terbiasa. Tapi setelah setengah jam, kita bisa melaksanakan drift tak beda dengan Takumi. Ngomong-ngomong Takumi, karakter-karakter dari anime tentu saja muncul dalam game ini. Tak hanya itu, game ini juga mengikuti cerita animenya walau dimodif sedikit. Dengan fitur menarik, cerita serta karakter dari manga/animenya, game ini wajib bagi fans seri ini.

Kaoru's Cake House

Published by: Wooworld | Genre: Action



Kaoru's Cake House menceritakan Kaoru yang memiliki impian untuk membuka toko cake-nya sendiri. Untuk mengejar impiannya itu, Kaoru bekerja di sebuah toko cake untuk belajar membuat kue dan mengatur sebuah toko kue.

Fans game PC dan Handphone tentu sudah mengenali tipe gameplay ini yang sudah diperkenalkan oleh game *Dinner Dash*. Seperti game tersebut, game ini menawarkan gameplay *micro management* dalam menerima order, membuat dan menerima pembayaran. Pada awalnya memang cukup sederhana. Kita hanya perlu mengatur dua meja pelanggan dan dua tipe kue. Tapi dengan berlanjut game-nya, jumlah meja pelanggan dan tipe kue akan bertambah. Tentu saja membuat permainan menjadi sedikit lebih menantang tapi tidak terlampau sulit. Game ini juga dibuat memiliki interface yang pas buat di HP. Kita mengendalikan posisi Kaoru cukup dengan menekan tombol keypad HP sesuai dengan posisi yang kita inginkan. *Kaoru's Cake House* satu lagi game handphone yang wajib untuk dimiliki bagi fans game tipe ini.

Super Collapse

Published by: Real Arcade | Genre: Puzzle



Dengan maraknya game-game action puzzle bertema "tembak-bola-yang-berwarna-sama", cukup menyenangkan bisa melihat game puzzle dengan fitur yang berbeda dengan game-game puzzle lainnya. *Super Collapse*, walau memiliki fitur "warna-yang-sama" pula, tapi bentuk permainan memiliki tempo serta memerlukan pola pikir yang berbeda dengan game puzzle lain untuk bisa menguasainya.

Kita hanya cukup memilih satu kumpulan warna box yang sama dan box itu akan hilang. Tapi, jika kita tidak memilih yang benar, maka tumpukan yang dihasilkan dari pilihan kita bisa akan menyulitkan kita di masa depan. Perbedaan mendasar ini menjadi fitur paling menarik dari game ini dan mendorong kita untuk melakukan *combo* dibandingkan sistem puzzle lainnya.

Selain itu, game ini memiliki *mode quest* yang membuat bermain game ini sendiri menjadi lebih asik lagi. Tantangan yang diberikan secara perlahan makin sulit dan sudah pasti membuat orang semakin tidak bisa lepas lagi setelah memulai *quest*-nya.

Luxor

Published by: Real Arcades
Genre: Puzzle

Dengan skema kontrol sederhana, game-game puzzle memang sangat populer sekali di HP. Bukan hanya karena alasan itu saja, tapi juga karena game puzzle memiliki kemampuan untuk menarik segala macam orang dengan permainannya. Kini meramaikan di HP kita ada *Luxor*, satu game puzzle yang sebelumnya sudah populer.

Luxor adalah game puzzle yang awalnya sudah ada di PC. Game ini cukup populer dan banyak orang membandingkan game ini dengan satu lagi game puzzle yang populer, *Zuma*. Tapi berbeda dengan *Zuma*, *Luxor* memiliki fitur terpisah yang membuat game-nya masih berbeda tapi semenarik *Zuma*. Grafiknya juga menarik dan warna-warni serta berjalan lancar sekali. Sehingga memainkan game ini jadi semakin asik saja. *Luxor* adalah satu game puzzle menarik



yang turut meramaikan handset Iguanams. Dengan permainan yang sederhana tapi menantang, membuat game ini wajib bagi semua fans game on-the-go.



INDONESIA CREATIVE IDOL

Bikin PR jadi Rp

Buat yang merasa dirinya kreatif
yuk' ikutan Indonesia Creative Idol

KATEGORI LOMBA



animasi | dance | fashion | digital music | komik | band | craft gift

INFO & PENDAFTARAN

www.cams.co.id

hotline: 021 - 6885 0631

EXHIBITION

games

applied science



supported by



departemen
kebudayaan
dan pariwisata



associate with



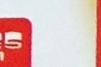
organized by

CAM
solutions

media partner



BISKOM
Komunitas Telematika



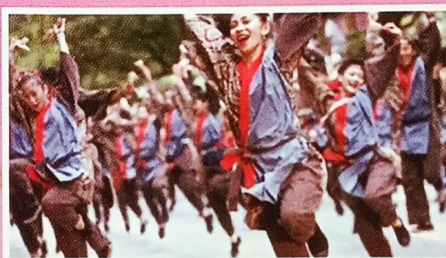
日本祝祭

Japanorama

Mall Plaza Atrium Segitiga Senen yang berlokasi di Jakarta Pusat menggelar event ke-Jepang-an yang megah bernama **Japanorama-Japanese Culture Festival** sepanjang tanggal 15-23 Maret 2008 yang lalu. Event ini diselenggarakan atas dasar berlangsungnya 50 tahun hubungan diplomatik Indonesia-Jepang, di samping itu banyak warga Jepang yang tinggal di Indonesia serta banyaknya masyarakat Indonesia yang mengenal dan mencintai budaya Jepang.

Acara **Japanorama** yang didukung oleh kedutaan Jepang, berbagai institusi dan media seperti Animonster, Elex, Seputar Indonesia, Warta Kota, dan masih banyak lagi ini menyajikan beragam pertunjukan, pameran, kompetisi, bahkan *workshop* mengenai hal-hal yang berkaitan dengan budaya Jepang.

Beberapa pertunjukan di antaranya **taiko**, **bon odori**, **ninjutsu**, **kenjutsu**, dll. Untuk pameran sepanjang event ini dipamerkan juga pameran bonsai, berbagai permainan tradisional Jepang seperti **kendama** dan **daruma**, dan tak ketinggalan makanan khas Jepang yang mengundang selera. Untuk menarik perhatian pengunjung dan



menambah kesemarakkan acara, dihadirkan juga *workshop shodou* [menulis indah], **origami** [seni melipat kertas], **ikebana** [merangkai bunga], **washi** dan **yukata**.

Pengunjung juga dilibatkan dalam event ini melalui berbagai kompetisi menarik, mulai dari permainan **kendama**, sumpit, dan **daruma otoshi**, dan puncaknya adalah acara **cosplay** dan **Harajuku Style** untuk remaja.

Antusias pengunjung yang datang ke mall Plaza Atrium cukup banyak, mengingat jarang sekali ada acara ke-Jepang-an yang digelar selama sehari-hari. Selain mereka bisa berbelanja, tapi juga bisa mendapatkan bermacam pengetahuan tentang kebudayaan Jepang. Untuk ke depannya, Plaza Atrium sendiri berharap dapat terus menggelar event-event kebudayaan dari berbagai negara lain maupun kebudayaan dalam negeri.





Mau 1 set code geass prop plus?

**MONSTER
QUIZ**

Jawab dulu pertanyaan yang dimuat pada MonsterQuiz di Animonster #110 dan #111. Kirim jawaban kalian pada satu lembar kartu pos, dengan menempel 2 kupon asli [edisi 110 & 111]. Lalu alamatkan ke Redaksi Animonster di Jl. Ranggamatela no.3, Bandung 40116. Tulis nama, alamat dan no. telp. yang dapat dihubungi. Jawaban akan diumumkan pada Animonster #112

LENGKAPI
PUZZLE SUDOKU
INI. ISI DENGAN
ANGKA 1-4, TAPI
JANGAN SAMPAI
ADA ANGKA
YANG SERUPA
BERBENTURAN DI
BARIS DAN
KOLOM YANG
SAMA, ATAU DI
KOTAK YANG
BERGARIS
TEBAL.

4	3	2	1
1	2	4	3
2	1	3	4
3	4	1	2



SAINT

Quiz 89

1. Siapa nama *koma-oni* peliharaan Kamori Amane dalam komik *Princess' Dog*?
2. Olahraga apa yang digeluti para karakter komik *Miagete Goran*?

Disediakan 3 buah paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz 87

Miroku Shochikubai, Seishirou Masamune, Granmarnier Bidou, Yuuri Kenbishi, Noriko Hakushika, Karen Kizakura

Pemenang Saint Quiz 87

Christian F
Jl. Sriwijaya
Mataram, Lombok 83126

Kartika Chandra
Jl. Bima
Bandung

Endah Sarini
Jl. Griya Asri
Jakarta Utara 14350

TENGU

Quiz 72

1. Dalam komik *Aoizaka High School Baseball Club*, siapa nama karakter yang menjadi *catcher* tim *baseball* di SMU Aoizaka?
2. Apa 2 hobi Hana Suzuki dalam komik *My Heavenly Hockey Club*?

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **m&c! - Gramedia Majalah**.

Jawaban Tengu Quiz 70

Ayanami Rei

Pemenang Tengu Quiz 70

Wisnu Akbar
Jl. Srigunting, Manahan
Solo 57139

Mitha Gunawan
Jl. Ksatria dalam
Bandung

Abdul Halim
Jl. Raya Darmo Permai
Surabaya

Kosasih
Jl. Raya Kembangan
Jakarta Barat 11610

PENGUMUMAN QUIZ

Animonster Quiz

Jawaban: 1. B dan D
2. C

1 pemenang Gunpla Force Impulse Gundam

Ami Raini Putriraya

Jl. Bukit Pamulang Indah
Pamulang Barat, Pamulang
Tangerang 15417



SPECIAL QUIZ Tenipuri

Dapatkan 1 buah Tenipuri fanbook 40.5 untuk 1 orang pemenang persembahan Animonster. Jawab pertanyaan berikut:

Sebutkan nama salah seorang karakter dari tim Seigaku dalam TeniPuri!

Kirim jawaban di sehelai kartu pos beserta kupon asli ke redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3, Dago-Bandung 40116 paling lambat 30 Mei 2008.



SPECIAL QUIZ Gundam 00

Jawaban:

Setsuna F Seiei - Gundam Exia
Lockon Stratos - Gundam Dynames
Allelujah Haptism - Gundam Kyrios
Tieria Erde - Gundam Virtue, Nadleeh

1 pemenang HP strap Gundam 00

Melita

Jl. Kopo Bihbul
Bandung 40225

PENGUMUMAN

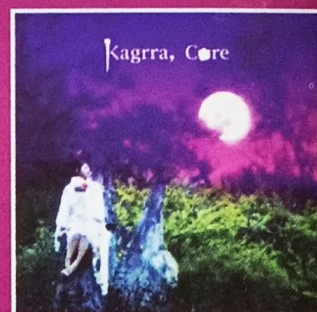
Bila mengirim jawaban quiz, harap mencantumkan nama, alamat jelas dan nomor telepon atau HP. Hadiah yang sudah dikirim namun dikembalikan ke redaksi karena nama atau alamat yang tidak jelas menjadi resiko pengirim, dan hadiah yang kembali akan menjadi milik redaksi.

SPECIAL QUIZ Kagrra- Core

Dapatkan 1 buah CD original kagrra - Core untuk 1 orang pemenang persembahan Animonster. Jawab pertanyaan berikut:

Sebutkan satu-satunya judul lagu berbahasa Inggris dalam album CORE!

Kirim jawaban di sehelai kartu pos beserta kupon asli ke redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3, Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Mei 2008.



SPECIAL QUIZ Oofuri

Dapatkan 1 buah shitajiki Oofuri untuk 1 orang pemenang persembahan Animonster. Jawab pertanyaan berikut:

Siapa cucu kepala sekolah SMP Mihoshi yang menjadi pitcher berbakat di sekolahnya?

Kirim jawaban di sehelai kartu pos beserta kupon asli ke redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3, Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Mei 2008.



BANG TATE
DALAM LAKON:

AEGIS IN THE DARK

STORY AND ILLUSTRATION
MAS GALANG

COLOUR
BANG SOMAD

DISCLAIMER
NANATSUKI YUICHI &
FUJIWARA YOSHIHIDE

NAMAKU CARLITO TATE.
THE SHIELD OF AEGIS.
INILAH KISAHKU...



SUATU
HARI,
DI KAFE
SIREN
...



KENDARAAN
APA YANG KALAU
BERANGKAT
KE BAWAH,
KALAU
PULANG
MALAH KE
ATAS?

UMH...

LIFO?

EH!!?
IYA
JUGA
SIH
...

HARUSNYA
KAN KAPAL
SELAM...



MAKA AKU PUN ME-
NERIMA TUGAS UNTUK
MELINDUNGINYA DARI
PEMBUNUH BAYARAN.

TERIMA
KASIH, TUAN
CARLITO...

PANGGIL
AKU
AKANG
SAJA.

NGO-
MONG-
NGO-
MONG...
KENAPA
KAMU
DIINCAR
PEMBUNUH
BAYARAN
ITU?

BESOK LUSA
ADA PEMILIHAN
RATU WARIA
SEJAGAD
DAN AKU
SALAH SATU
PESERTANYA.

PASTI
ADA YANG
IRI DENGAN
KECANTIKANKU
DAN MENYEWAKAN
PEMBUNUH
BAYARAN
UNTUK MENG-
HABISIKU



H E . . .

BECANDA
KOK!!
SAYA KAN
CEWEK TULEN.
HIHIHI...

OH...
AHAHA
...

!!?



SELAMAT ULANG TA...



...HUN
...

DAKU
SALAH
APA?

ITU
PACAR
KU!!!

LHO?
KUKIRA
...



HWEHEHE...
KALIAN KETIPU, YAI?
AKULAH PEMBUNUH
BAYARAN YANG ASLI!!

DORR!! DORR!!

LIKH...
NYONYA,
BERLINDUNG-
LAH DI BE-
LAKANGKU!!

AHH!!



SAWAT,
BATERE TANGAN
ROBOTKU
LOBET!!

CHINTA KUIW,
MERUNDULUK!!

KJEDOTH!!

HWEKK!!



...

TUGAS-
NYA DAH
BERES?

LODAH
...

NAMAKU CARLITO TATE.
THE SHIELD OF AEGIS.
INILAH KISAHKU...

SAYA SUKA
GORENGAN
TAPI
HARGANYA
NAIK.

JANGAN
NAMBAIN
TEKS
SEMBARA-
NGAN!!!

OZIGH!!



Roadshow **IME**

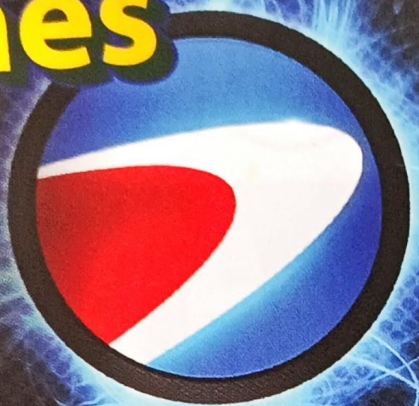
0, sejutaaaa.01

Present



nVIDIA

arena
games *463#



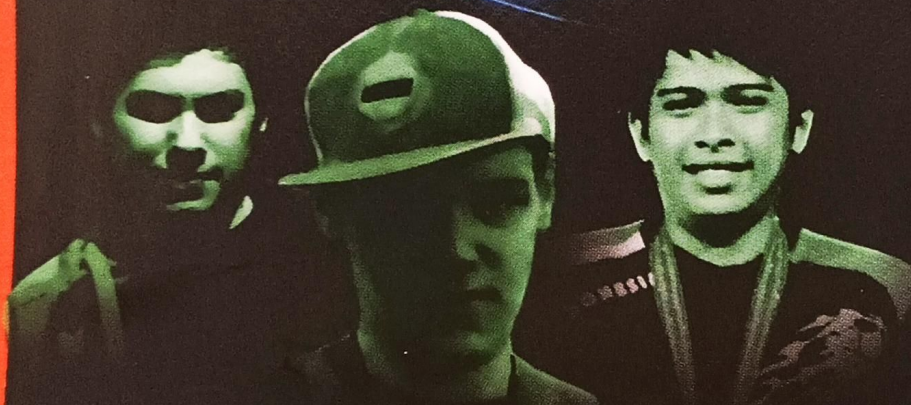
ESWC 2008 INDONESIA

ESWC PARIS MASTER

4 - 6 July 2008, Palais Omnisport
of Baris Bercy - France

ESWC GRAND FINAL

25- 27 August 2008, San Jose,
California- US



SPANKS
FRANCE



BUTCHER
GERMANY



UILLY VEGA
INDONESIA



Who Will Represent? Indonesia **NEXT**

Di Meriahkan
oleh Band:

radja

Download Game ZUMA, Ketik ZUMA kirim ke 4263 (Khusus Pengguna Indosat)



Matrix **MENTARI** **IME**

star **one**

punya indosat

MAKASSAR 7-9 Maret 2008
Panakkukang Square

Game: Pro Evolution Soccer 2008 *radja*

SEMARANG 4-6 April 2008
Pegasus Game Center

Game: Warcraft DotA

JAKARTA 11-13 April 2008
EX Plaza

Games: PES 2008, WarCraft DotA, Zuma

YOGYAKARTA 16-18 April 2008
Mal Galeria (PES 2008, Zuma) *radja*
Rumah Miroeta (DotA)

MALANG 20-21 April 2008
Malang Town Square

Games: Zuma *radja*

BANDUNG 28-30 Maret 2008
Be Mall Comp. Square

radja Games: PES 2008, WarCraft DotA, Zuma

BATAM 4-6 April 2008
V Games Room Ruko Nagoya Hill Blok F No.1

radja Game: Warcraft DotA

MEDAN 12-14 April 2008
radja (Zuma) **Sun Plaza**
(DotA) **Hugos Game Centre**

SURABAYA 18-20 April 2008
radja (PES 2008, Zuma) **Royal Plaza**
(DotA) **Station One**

FINAL INDONESIA:

30 April-3 Mei 2008

Balai Sarbini, Jakarta

TICKET BOX

Jakarta

GameStation

Menara Eksekutif Lt. 15 Suite 1506 Jl. M.H Thamrin Kav.9

Bandung

VEGA Fantasy Land:

Jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bdg Telp. (022) 420 9873

Vega Riau Junction:

Jl. LLRE. Martadinata No.17 -21 Lt.2 Bdg Telp. (022) 426 0798

Vega Bandung SuperMal:

Jl. Gatot Subroto Lt.3 Bandung Telp. (022) 910 1322

Surabaya

Doegame PlayStation Jl. Nginden Baru Gang 6 no. 5

Doegame PlayStation Jl. Nginden Semolo 100F
(CP) Ismar Doegame 0817 9369998

Medan

(CP) Jimmy :08126063771

Batam

(CP) Henkelo : 081364794727

FOR INFORMATION



FRANS 0815 8505 3111
FAJAR 0856 8309 984

No SMS, Call Only! Hubungi Saat Jam Kerja

Supported by:

Media Partner:



GameStation

KIDDO

CINEMAGS

ANIMONSTER

GADGET

BISKOM
Mitra Komunitas Telematika

INDONESIAN GAMER

VIVAGAMERS

BOLA

COMPUTER SQUARE
BE MALL - BANDUNG



PCMagZ

digigames

SPEED BOAT
SOURAT TANDA DEPRT

game.tv

BEST 20 CHARA

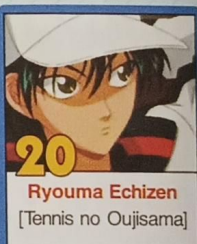
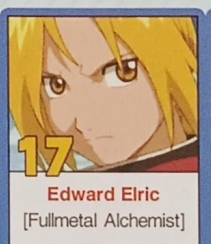
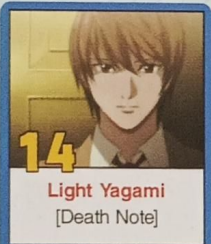
Best Chara Animonster



Berikut merupakan 20 karakter terbaik hasil polling pembaca Animonster sepanjang bulan **Maret 2008** yang diurutkan berdasarkan jumlah suara terbanyak. Kalau ingin karakter jagoanmu muncul di rubrik ini, kirimkan saja nama karakter favorit kamu ke alamat e-mail: animonster_best_chara@yahoo.com
PS: Satu e-mail hanya berlaku untuk satu suara



Bulan ini Sasuke Uchiha masih tak tergoyahkan menempati posisi teratas. Sedangkan beberapa karakter dibawahnya mulai merangkak naik dan mengancam kedudukannya, seperti Kenshiro yang berada di peringkat kedua dan disusul oleh Lelouch yang berada selangkah di bawahnya. Sementara itu banyak karakter-karakter baru yang bermunculan secara tak terduga. Di antaranya ada Yoh Asakura dari anime Shaman King yang langsung melejit ke urutan ke empat. Lalu ada Zed dan Kenshin yang memiliki potensi untuk menggoyah para karakter lainnya.



SOURCE: ANIMAGE, APRIL 2008

Tieria mendekati Setsuna dengan cepat dan mendaki menempati peringkat ketiga. Apakah Meister yang terlambat datang itu akan menekan kedudukan Setsuna? Graham pun turut bergabung mendekati mereka di posisi keenam. Kelima karakter dari Gundam 00 akhirnya berhasil menguasai lingkaran 10 besar. Meski berasal dari judul yang sama, apakah di antara mereka terjadi perebutan perolehan suara? Sementara itu di posisi puncak, Lelouch tetap berada di tempat yang tak tergoyahkan. Sedangkan Shana mengungguli karakter cewek lainnya dan nampaknya akan menyerang deretan karakter-karakter cowok di atasnya.



**tonton
program game
terbaru!**



game.tv



SALURAN MASA DEPAN

**Setiap hari Minggu Pk. 19.30.
re-run setiap Sabtu Pk. 19.30.**

Content:
Informasi Game terbaru
Cheat & Trick
Profil Gamer
Liputan Event
Demo Game, dll

**IKUTI
QUIZ GAME.TV**

**DAN DAPATKAN
HADIAH MENARIK
TIAP BULANNYA**

Powered by: GameStation
Indonesia Best Selling Game Magazine

Saluran Space Toon sudah dapat disaksikan di kota: Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan, Malang, Kediri, Madiun atau di tv digital m2vision, 3G Indosat, dan Satelit Palapa C2 frek 4080, sr 28.125.

KESEMPATAN BELAJAR

Banyak hal yang bisa kita pelajari dengan melihat catatan sejarah yang ada. Lewat itu, manusia diharapkan bisa makin bijak dalam melangkah ke depan. Jangan merendahkan diri jadi "keledai" yang konon bisa terperosok berulang kali ke lubang yang sama. Itu juga alasan kenapa saya selama bertahun-tahun masih suka menulis, baik artikel ataupun kolom khusus macam *SoranaJoe* ini. Dalam penulisan itu, saya "dipaksa" untuk melakukan "riset" kecil-kecilan, pengumpulan data, menelaah dan membandingkan data-data yang ada, serta akhirnya mengambil kesimpulan dan memasukkan pendapat atau pemikiran saya di dalam tulisan itu.

Khususnya rubrik ini -- yang mungkin bagi sebagian besar pembaca Animonster tidak menarik -- justru memberikan banyak masukan bagi saya pribadi. Saya terkadang membaca kembali apa yang telah saya tulis disini. Bukan karena alasan narsisme, tapi lebih kepada bercermin diri.

Kerap saya menemukan bahwa ternyata saya pernah *ngomel* tentang sesuatu yang sebetulnya *ngga* penting-penting amat; atau saya pernah memuji-muji satu pribadi, yang nyatanya makin

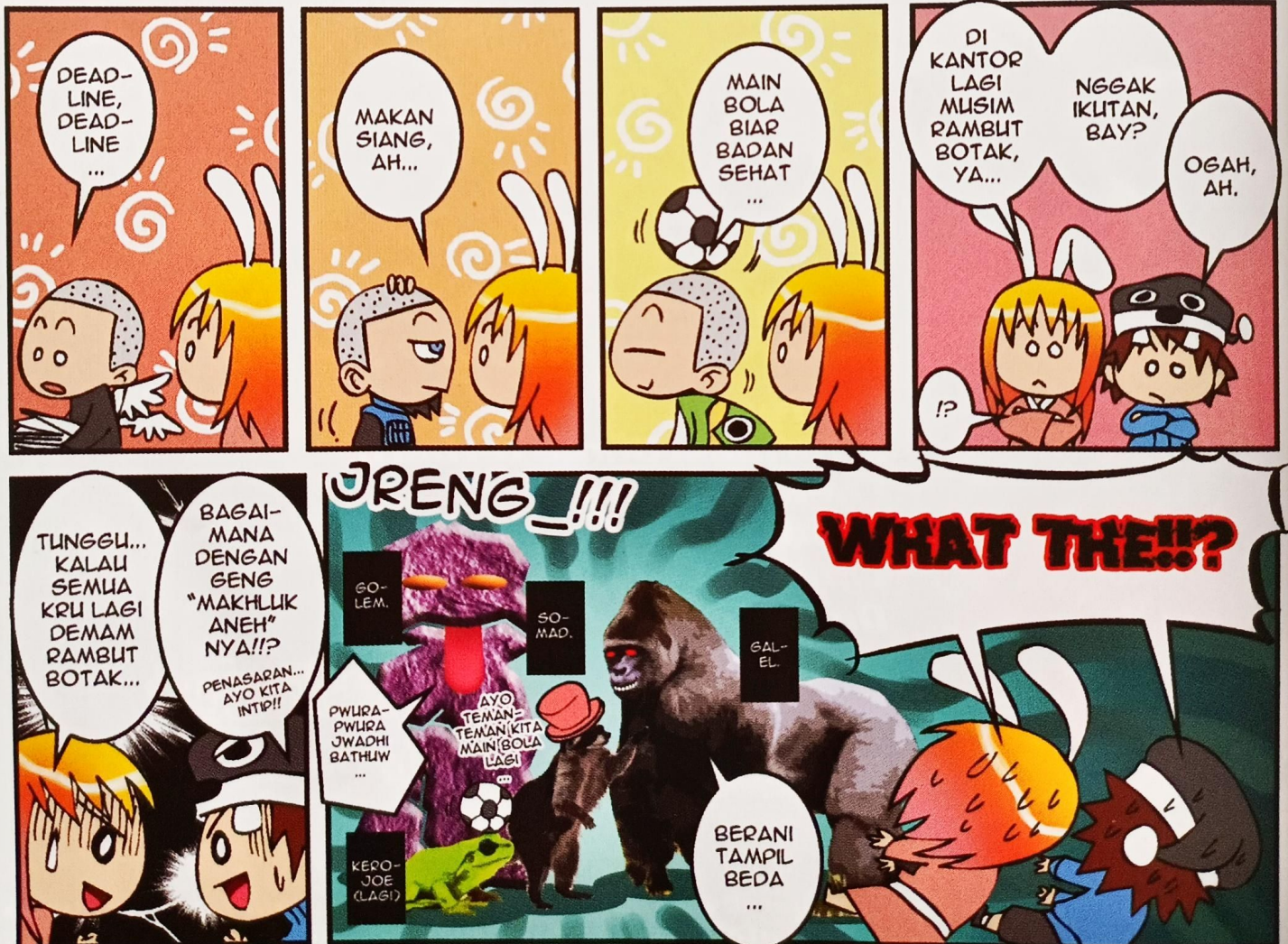
dilihat sekarang, *kok* tingkah dan perbuatannya makin *ngga* simpatik; atau ada juga pendapat saya yang sekarang makin teguh saya yakini. Intinya, lewat menulis "gerutuan" maupun "*curhat*" ini, menjadi sarana pembelajaran yang cukup efektif bagi saya. Sekaligus mengingatkan bahwa waktu berjalan terus. "*Kesempatan hanya datang sekali, karena itu pertimbangkan baik-baik semua hal, lalu ambil keputusan dengan tekad yang bulat.*" itu kalimat yang diucapkan oleh seorang senior, teman baru yang saya kenal 2 bulan terakhir.

Berkaitan dengan teman saya ini, saya jadi ingin berbagi sedikit pengalaman saya naik ke atas kapal latihan perang Jepang yang belum lama ini bersandar di Pelabuhan Tanjung Priok. Saya cukup beruntung mendapat undangan dari teman saya ini untuk menikmati makan malam di dek kapal *Yamagiri* dan *Hatakeze* yang bersandar berdampingan pada malam itu. Bukan sembarangan orang bisa hadir disana. Bahkan saya sempat melihat beberapa wajah yang dikenal luas oleh publik Indonesia. Saya juga mendapat kesempatan berkenalan dengan beberapa orang penting dari perusahaan Jepang besar yang ada di Jakarta.



Saya dan istri berfoto bersama 2 orang ABK Yamagiri yang menjaga stand tempura.

Ini menjadi pengalaman yang luar biasa! Ditambah sajian *sake* yang menghangatkan tubuh, *tempura* yang renyah, *sushi* yang *fresh*, dan berbagai olahan makanan khas Jepang yang nikmat. Tapi yang spesial malam itu adalah kesempatan saya bersama isteri berfoto bersama Bpk. Shin Ebihara, Duta Besar Jepang untuk Indonesia. *Arigato gozaimasu, Ebihara-san!* Saat menginjak daratan, saya kembali pada kenyataan hidup, bahwa kesempatan emas memang sangat langka, mungkin hanya datang 1 kali dalam sepanjang hidup saya. Maka saat itu datang, kita harus bersiap dan sigap meraihnya. Jangan sampai terlewat sehingga kita menyesalinya sepanjang sisa hidup.



Story by Shotaro Ishinomori Art by Kenichi Muraeda

*The Heroes....
Now in their own comics...*

MASKED RIDER SPIRITS

**elex
klub**

**SHOWROOM
ELAYAMAN LANGSUNG**

**elex
Comic Center**

SHOWROOM JAKARTA: Taman Meruya Plaza
Komplek Taman Meruya Ilir blok E/14 No. 38-40
Telp. 021-5851473-74 Fax. 021-5851475

ECC JAKARTA: Jl. Boulevard Timur Raya Blok NE-01 No. 56
Telp: (021) 45854265 Fax: (021) 45851266
ECC BOGOR: Jl. Pajajaran No. 63 Telp: (0251) 382261

BUKU KOMIK ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Mau nge-game?

LEBIH PAKAI iVAS

i-VAS Card merupakan alat bayar micropayment yang pertama di Indonesia dengan sistem prabayar yang dapat dipergunakan untuk berbagai jenis layanan berbasis internet

Kartu ini dapat diperoleh di **PLASA TELKOM** terdekat

Cara pembelian melalui SMS FLEXI & TELKOMSEL

Ketik : IVAS<spasi>25000 atau IVAS<spasi>15000

Cara mengisi ulang melalui SMS TELKOMSEL

Ketik : VIVAS<spasi>25000<spasi>(10 digit Login_ID IVAS)

Cara mengisi ulang melalui SMS FLEXI

Ketik : VIVAS<spasi>25000

Masukkan voucher number iVAS melalui website www.plasa.com

Cara cek saldo iVAS melalui SMS FLEXI & TELKOMSEL

Ketik : SALDO<spasi>(10 digit Login_ID IVAS)

Kirim ke nomor

4827

GAMEOnline

• **OJam**



**RAN
ONLINE**

• **AUDITION
AYODANCE**

• **PANGYA**
Fantasy Online Golf Game

• **XIN**
Online

• **GUNBOUND**
moba Wars

www.e-games.web.id

www.ranonline.co.id

www.ayodance.com

www.boleh.com

Committed 2 U

Customer Service: **0807 100 8000** Info selengkapnya: www.plasa.com

